SATURN • NINTENDO 64 • SUPER NES • MEGADRIVE • GAME GEAR • GAME BOY • COIN-OP

NUMERO 38
ANNO 4
GIUGNO 1997
L. 6.000
FRS 9.00
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE COMMA 26 ART. 2, LEGGE 549/95 MILANO

QUAKE

TERREMOTO SUL SATURN!

SU QUESTO NUMERO:

NINTENDO 64: MISSION:IMPOSSIBLE - ZELDA 64 - MULTI RACING CHAMPIONSHIP - TOP GEAR RALLY - BOMBERMAN 64 - INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 - STARFOX 64

SATURN: SONIC JAM - PANZER DRAGOON 3 - SHINING HOLY ARK - SWAGMAN - PANDEMONIUM - SKY TARGET - MECHWARRIOR 2

GAMES MANIA

SEGASATURN

VENDITA SPECIALIZZATA IN SEGA SATURN

SEGA SATURN
SATURN JAP+V.F. REMEIX
SATURN USA
SATURN JAP BIANCO
SATURN PAL
JOYPAD ORIGINALE
MEMORY BACK UP
ADATTATORE UNIV.
ADATTATORE 6 JOYPAD
VIRTUAL GUN
CAVO SCART
JOYPAD TURBO
ESPANSIONE RAM
VOLANTE SATURN
RIVISTA SATURN FAN
JOYPAD NIGHTS
DARK SAVIOR
TETRIS PLUS
FIGHTING VIPERS
VIRTUAL ON
DESTRUCTION DERBY
DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
LUNAR SILVER STAR
CHRISTMAS NIGHTS
VIRTUA COP 2
SONIC EXTREME
STREET FIGHTER ZERO 2
MANX TT
TOMB RAIDER
HEART OF DARKNESS
WORLDWIDE SOCCER 97
BLAZING DRAGONS
PROJECT OVERKILL
IRON MAN

GIOCHI SEGA SATURN
STORY OF THOR
EURO 96
NEED FOR SPEED
VICTORY GOAL 96
VIRTUAL FIGHTER II
SEGA RALLY
ROAD RASH
SKELETON WARRIOS
BLAM MACHINE HEAD
EXHUMED
REAL BOUT FATAL FURY
CASPER
AFTER BURNER 2
SAMURAI SHODOWN III
AREA 51
TETRIS
FIFA 97
SCORCHER
COMMAND AND CONQUER
AMOK
SONIC FIGHTER
SONIC X - TREM
THUNDER FORCE IV
GUNDAM
BACKU BACKU ANIMAL
DRAGON BALL
DISCWORLD PAL
TRUE PINBALL
WORLD HEROES PERFECT
LOADED
CHASE H.Q.
PUZZLE BUBBLE 2X
VIRTUA FIGHTER KIDS
SUPER BOMBERMAN S
STORY OF THOR II
F1 CHALLENGE
DECATHETE
KING OF FIGHTER 95
ULTIMATE M. KOMBAT 3
VIRTUA COP
VIRTUA COP+VIRTUA GUN
WIPEOUT
NIGHTS
NIGHTS + JOYPAD NIGHTS
WORMS
FATAL FURY 3
ALIEN TRILOGY
VIRTUAL ON
SAILOR MOON SUPER S PLUS

NINTENDO 64

WAVE RACER
W. G. 3D HOCKEY
KILLER INSTICT GOLD
STAR WARS
MARIO KART 64
J LEAGUE FOOTBALL
SCART
MEMORY CARD

MARIO 64
M.K. TRILOGY
TUROK
CRUIS'N USA
W. PROJECT
GOLF
JOYPAD
MODIFICHE

CHIAMA PER LE NOVITÀ E PER I TITOLI NON IN LISTINO

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA PER ORDINI O INFORMAZIONI:

06/9111705

GAMES MANIA - VIA CATULLO,32/A - 00040 POMEZIA (RM)

MEGA sommario

Nintendo 64

Coin-Op

Saturn

Rubriche

N. 38 Giugno 1997

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "MBF" Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi.

Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Direzione, Amministrazione, Redazione e Pubblicità
Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665261 fax 02/66526222
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 - legge 549/95 - Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%

Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega e Nintendo Magazine System - Emap Images UK
I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.

Abbonamenti: CCP PT per versamenti n. 00269274 intestato a SODIP Angelo Patuzzi S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Per spedizione cedole di abbonamento SODIP - Casella Postale 7 - 20092 Bresso (MI) - Tel. 02/66030285 - servizio abbonamenti – Fax 02/66030267 - 24h.
Prezzo del numero L. 6.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT n. 23444201 intestato a Jackson Libri S.r.l., Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul ccp n. 23444201. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art.. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n. 633/72 e successive modificazioni.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

MEGA expert

Puntuale e preciso come un quiz televisivo torna, anche questo mese, Mega Expert la rubrica di botta e risposta studiata per voi, oh maneschi epistolari. Siamo felici di comunicarvi che, grazie alle vostre continue missive, l'angolo in questione ha raggiunto uno share del 105% ma non è ancora finita! Stiamo infatti lavorando per voi, per offrirvi ulteriori colpi di scena, e potete stare certi che anche noi faremo del nostro meglio per poterci fregiare di qualche bello scandalo notarile. Il Signor No che si occupa dell'estrazione delle vostre buste ha già minacciato di vuotare il sacco della posta, rivelando al grande pubblico la condizione di dipendenza di tutta la reda' che ormai ci obbliga a leccare la colla dei francobolli per andare avanti. Un brutto colpo, ma mai quanto quello che abbiamo dato al caro azzeccagarbugli! Detto ciò, non preoccupatevi, The Show Must Go On, come diceva quel tale che aveva pagato l'affitto del teatro quindi prendete carta, penna e un calamaro ed inviateci, tramite l'amabile polpo, i vostri dati e quesiti più scottanti. Potrete così partecipare all'estrazione mensile di un incredibile set di risposte tutte tempestate di pietre preziose!

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria
Mega Expert - Mega Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

E-Mail
f.ravetto@agora.stm.it

Cara reda' di Mega Console,
volevo farvi delle domande:
1. Quando uscirà un picchiaduro tipo Final Fight per il Nintendo 64?
2. E' per caso in programma il seguito di Super Mario 64?
3. Qual è il miglior titolo attualmente in circolazione per N64?
Tanti saluti

Simone

1. La possibilità di vedere una compilation dei vari Final Fight per Saturn e PSX è molto alta, per N64 al momento niente.
2. Esiste un Mario 64 2 attualmente in lavorazione per 64 DD, al momento però non si sa ancora se sarà un upgrade o un nuovo gioco.
3. Personalmente considero Perfect Striker il miglior game uscito sulla macchina di casa Nintendo. Naturalmente anche Mario 64 e Mario Kart non sono da sottovalutare.

Caro Fabio (inizio originale vero?), salto i rituali complimenti per la rivista anche perché ho paura di viziarti. Scherzi parte, siete veramente fantastici e per questo motivo ho deciso di "donarvi" le seguenti domande:
1. Verrà mai convertito Killer Instinct 2 sul Super Nes?
2. Uscirà mai una versione di Donkey Kong Country per N64? Se si, sarà sullo stile di quel bestione di Mario 64 oppure come Yoshi's Island?
3. Sul numero 36 di Mega avete parlato di Mario 64DD. Al gioco verranno aggiunti solo dei personaggi o ci dobbiamo aspettare anche altre sorprese?
4. Vedremo mai una versione di Mortal Kombat poligonale? Dopo tutto la Capcom ha già in cantiere Street Fighter EX quindi non vi pare che potrebbe essere una buona idea?
5. Quale titolo mi consigliate fra "Shadows of the Empire", "Star Fox 64" e Pilot Wings 64"?
Spero tanto che mi pubblichiate altrimenti... Salutoni

MadMan

1. Al momento nulla.
2. Si, uscirà (al momento non si sa ancora se per 64 DD o N64 normale) e dalle info in nostro possesso dovrebbe essere un game stile Mario.
3. Per ora non si sa ancora nulla, comunque sia è molto probabile l'inserimento di altre novità.
4. Sure! Con il quarto capitolo della saga alla Acclaim hanno definitivamente deciso di abbandonare i cari e vecchi sprite in favore dei più "attuali" poligoni mappati.
5. StarFox 64 non è male ma, personalmente, mi aspettavo di meglio. Fra i 3 comunque è il titolo a cui vanno i miei favori.

Carissima redazione di Mega Console,
mi chiamo Gianfranco, ho 14 anni e vorrei porvi alcune domande che mi assillano da mesi:
1. Uscirà mai Gawcaizer Voltar Fighter della Technosoft per Saturn?
2. Quando è prevista l'uscita di Fist della Imagineer per Saturn?
3. Per favore mettimi in ordine di bellezza questi picchiaduro 3D: Virtual On, Virtua Fighter 2, Fighting Vipers, Toshinden Ura.
4. Quali sono le differenze fra le versioni Saturn di Toshinden 2 e Ura?
5. Cosa mi dici di Street Fighter EX? E' da Ottobre che non se ne hanno più notizie!
Vi ringrazio per avermi alleggerito il cervello e spero che mi rispondiate al più presto. Salutoni...

Gianfranco

1. Si, uscirà e tra l'altro dovrebbe essere anche imminente.
2. E' già uscito ed è pure una ciofeca.
3. Virtua Fighter 2 regna mentre Virtual On lo segue a brevissima distanza. Fighting Vipers e Toshinden Ura sono invece abbastanza scarsi.
4. L'Ura vanta fighters in alta risoluzione, un paio di nuovi lottatori, fondali e musiche inedite. Si tratta comunque di un titolo tutto sommato mediocre che ricorda più la lotta dei pupi siciliani che non scontri aventi come protagonisti degli assassini assetati di sangue.
5. L'uscita per Play è ormai imminente. Sarà una versione upgradata della Plus e sul 32 bit di casa Sony potremo giocare con 2 personaggi in più: Sakura e Dhalsim. Niente invece per quel che riguarda Saturn e N64!

Caro Shogun dell'Oscurità,
sono un ragazzo di 15 anni accanito fan Nintendo che, dopo esser cresciuto dal Dicembre 1991 con pane e Snes ha deciso di mandare il suo amato 16 bit in pensione per sostituirlo con un fiammante Nintendo 64. Questa decisione, maturata da diverso tempo, è stata confermata dalla visione di Mario 64, ma ora mi si presenta un problema. Avendo acquistato a suo tempo un Super Nes americano mi sono spesso trovato a battagliare con problemi di incompatibilità di cartucce, adattatori, chip di protezione e via discorrendo. I miei quesiti quindi sono:
1. Osservando il N64 europea ho notato una scatoletta nera inserita posteriormente, come se si trattasse di un adattatore PAL. Per caso il N64 europeo è stato reso compatibile con il PAL mediante questo adattatore (quindi senza interventi interni)?
2. Le tre versioni sono compatibili fra di loro?
3. Supponendo che acquisti il N64 europeo avrei anche l'idea di giocare con titoli disponibili in versione jappo. Saranno quindi messi in circolazione i classici adattatori oppure bisogna rassegnarsi e comprare il Nintendo Universale?
4. E' poi sicuro che il Nintendo Universale sarà effettivamente compatibile con tutti i lettori DD?
5. Dopo l'uscita del lettore di dischi ottici (o qualsiasi cosa legga) continueranno a produrre giochi su cartuccia?
6. Come sono i rapporti Nintendo-Squaresoft?
Ciao e lunga vita al Giappone!

PlayBoy Ryo

1. Quello che hai visto non è un adattatore PAL ma semplicemente l'alimentatore che è esterno alla console. La console PAL è PAL e basta ed i vari interventi sono stati effettuati internamente alla macchina.
2. No, a meno di non usare un adattatore.
3. Sicuramente usciranno degli adattatori. Ciò che resta da valutare sarà l'effettiva compatibilità dei giochi che, a lungo andare, potrebbero venire chippati così come accadeva sul Super Nes.
4. No, tutto quello che possiamo dirti è che, al momento, il 64DD sta subendo una poderoso ristrutturazione. Figurati che, adesso come adesso, si vocifera addirittura che la versione finale potrebbe includere un modem per il gioco in rete!
5. Si, almeno fino a quando il 64DD non sarà diffuso su scala mondiale.
6. Rapporti? Quali rapporti?

GAME STORE
IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI DELLA TOSCANA
SEGA SATURN
SEGA SATURN
£. 299.000
NINTENDO64
NINTENDO 64
£. 319.000
PlayStation
SONY PLAYSTATION
£. 299.000
Videogiochi a partire da £. 30.000
STRAORDINARIO!!!
CON GAME STORE
VIAGGI NEL MONDO
Acquistando una console nuova + 2 giochi, Game Store
ti regalera' un favoloso soggiorno di 1 settimana per 2 persone in una delle
numerose localita' turistiche fra' cui potrai scegliere la tua preferita.
Cosa aspetti!!!
Corri
nei negozi GAME STORE per avere
tutte le informazioni che desideri
Viale M. Fanti, 1-D/R. - FIRENZE
Tel. (055) 57.28.24 - Fax (055) 58.27.90
Via Baracca, 47 - FIRENZE
Tel. (055) 43.45.57 - Fax (055) 436.81.03
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

"COME PUÒ PRETENDERE L'UCCELLINO CHE VA BECCHETTANDO GRANELLI SULLA TERRA, DI SAPERE DOVE DI TROVA IL NIDO DELL'AQUILA?"

RISPOSTA CHE CONCLUSE LA DISPUTA SVOLTASI A KAMAKURA FRA IPPEN (1239 - 1289), SEGUACE SETTA JOUDO, E IL MONACO DOURYUU (1213 - 1278).

Dopo la consueta bagarre per procurarsi le posizioni di testa, il mercato videoludico sembrerebbe essere in procinto di stabilizzarsi. Sony, Sega e Nintendo si sarebbero ormai spartite le rispettive zone di influenza anche se la situazione appare diversa dal passato. Essi che ormai anche i games per i 32 bit hanno raggiunto un livello di sviluppo soddisfacente: il parco software ha raggiunto dimensioni più che rispettabili, sono presenti un buon numero di killer application e nessuno dei principali contendenti (nonostante i differenti volumi di unità vendute) corre il rischio di fallire. Nonostante tutto però c'è qualcosa che non va. Potrà anche trattarsi di una impressione personale, ma si direbbe quasi che il mercato delle console a 32 e 64 bit non abbia ancora raggiunto e che, forse, non raggiungerà mai uno stadio di vera quiete. A questo stanno indubbiamente contribuendo le voci, i timori, e le speranze di un "nuovo", imminente futuro caratterizzato da macchine ancora più avanzate, ancora più divertenti. Ma perché sta avvenendo tutto ciò? In fondo con i 16 bit le cose non erano andate diversamente. Si era vissuti felici e a lungo tant'è che l'avvento delle prime console della nuova generazione (leggi Jaguar e 3DO) era stato accolto con non poco sospetto. E' come se le nuove macchine non fossero ancora riuscite a fare breccia nel cuore dei videogiocatori che le avrebbero adottate come compagne temporanee in vista di chissà quale altro futuro. Ma è veramente così? E se la risposta è sì qual è la causa di tutto ciò? E' dunque vero quello che sostengono i nostalgici ovvero che i videogiochi moderni non divertono più? Stiamo forse assistendo all'inizio di un'inarrestabile corsa al progresso dove le console sono destinate a raggiungere un grado di obsolescenza simile a quello dei PC? Abbiamo ancora voglia di giocare oppure tutto quello che desideriamo è potere avere i nostri 5 minuti di "stupore" giornaliero per poi tornare, nuovamente annoiati, davanti all'oblò della lavatrice ad ammirare l'ennesima centrifuga? Io lo so, ma non lo dico.

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Non è bello ciò che è bello...

TESI A CONFRONTO

A cura di Roberto

Spett.le redazione di Mega, sono un ragazzo di 15 anni possessore di una PlayStation e di un Nintendo 64. Tralascio i complimenti (comunque meritatissimi) e passo subito al punto. Sono rimasto molto deluso dagli ultimi numeri di Mega, a causa di alcune recensioni che sembrano state scritte da persone che non hanno mai visto un videogioco. Mi riferisco a recensioni come Cruis'n Usa, che avete definito un discreto gioco di guida e non certo un gioco scadente... Adesso, secondo voi un possessore di N64 che dalla sua macchina si aspetta un titolo degno di Scud Race dovrebbe spendere 200mila per una schifezza simile che non merita più di 30%?!?! Un'altra recensione da cui sono rimasto deluso è quella di Turok: Dinosaur Hunter, un ottimo sparatutto in soggettiva che avete condannato con delle critiche assolutamente ridicole come l'effetto nebbia che, in realtà non è affatto un difetto ma un'ottima soluzione per ovviare a sgradevoli effetti di pop-up. Il titolo della Acclaim/Iguana non raggiunge certo i livelli di Doom 64 (un vero capolavoro) ma è comunque un ottimo titolo che meritava almeno un 90! Spero che le mie critiche siano servite a qualcosa e sono curioso di sapere che cosa ne pensano gli altri lettori. Comunque, per quel che riguarda tutto il resto la rivista è ok. Vi saluto e vi raccomando: occhio alle recensioni!

A cura di Claretta

Caro Fabio,
spero che non ti scandalizzerai ma non sono il solito bravo ragazzo che va a scuola e poi a giocare con gli amici. Sono Claretta e sono un travestito. Di notte "lavoro" e di giorno, dopo grandi dormite e le faccende quotidiane, amo molto giocare con i videogiochi. Chissà la gente "normale" come pensa che sia la vita di un trave' durante il giorno ma ti posso assicurare che i trave' fanno poi le cose che tutti fanno (leggere, ascoltare musica, andare al cinema e, perché no, giocare con i videogiochi). Anzi, ti dirò che c'è un gruppetto di miei "amiche" con le quali ci divertiamo da matte. Io ho il Nintendo 64 e la PlayStation. I videogiochi sono una bella consolazione, una bella occasione per evadere da un mondo che poi non è mica tanto favorevole ad una come me. Voglio fare i complimenti a Mega Console per la sua obbiettività nel giudicare i giochi e per non sparare, come fanno tante altre riviste, punteggi sempre e comunque altissimi solo perché la prima impressione è favorevole. Ho apprezzato specialmente l'86% a Turok (quando tutti gli hanno dato 90 e passa). Anzi, tutta la recensione, pur specificando che si tratta di un buon gioco, direi di un ottimo gioco, ne descrive realisticamente anche alcuni limiti. Io, per mio conto, dopo l'abbagliamento iniziale ho notato, per quanto riguarda la grafica, oltre all'effetto nebbia di cui parlate in Mega Console, il fatto che il gioco ha in tutto 2 colori: un verde marcio ed un marroncino scuro e che inoltre i livelli di gioco sono tutti molto simili e che quindi c'è poca varietà negli scenari (sempre giungle e rovine di qualcosa): infine che la ricerca delle chiavi e dei pezzi del cronosceptre diventa dopo qualche tempo monotona e frustrante. Ciò nonostante il gioco è buono e cercherò in tutti i modi di finirlo, ma se ci sono limiti bisogna avere il coraggio di dirli. Per adesso ti saluto e se non ti sarai scandalizzato ti scriverò ancora magari per parlarti di questo strano abbinamento travestitismo e videogiochi. Ciao. Un bacione.

Così come il buon Roberto anche io reputo il voto dato

Cruis'n USA troppo alto (personalmente gli avrei appioppato un 60 scarso) ma bisogna considerare una cosa. Il voto al racing game di casa Nintendo è stato dato valutando sia quello che avevamo davanti sia il fatto che il game era una conversione. In altre parole Cruis'n USA su N64 è la perfetta trasposizione di un titolo mediocre e che, come tale, può essere tranquillamente acquistato dai fan del coin op senza temere, una volta tanto, di rimanere delusi. D'altro canto, quanto ti sto dicendo era riportato anche nella recensione e mi pare veramente strano che tu non te ne sia accorto. Sai, a volte mi chiedo se la gente legga veramente quanto scriviamo oppure se si limiti a guardare il voto che c'è nella pagella... Il punteggio globale è un ben misero elemento, che ha il solo vantaggio di risultare dannatamente riduttivo. Se potessi sarebbe la prima cosa che eliminerei costringendo, da una parte i recensori a cercare di essere ancora più descrittivi e dall'altra i lettori a non fermarsi a due cifre che, staccate dal contesto, possono risultare fuorvianti. Probabilmente, se fossi stato io a fare la rece' di Cruis'n, adesso starei rispondendo alla lettera di un ragazzo che mi rimprovererebbe per aver dato un punteggio troppo basso ad un titolo fedele fotocopia dell'arcade ma, di questo, non possiamo essere certi. Per quel che riguarda invece il discorso di Turok le cose stanno un po' diversamente. Come ha fatto giustamente notare Claretta, lo shooting game di casa Acclaim è sicuramente un titolo molto valido ma non esente da difetti, ergo non meritava il 90. L'86% è più che giusto e sono rimasto veramente colpito dal fatto che tu consideri questo punteggio non solo "basso" ma addirittura "svilente" tanto da sostenere che la nebbia "non è affatto un difetto ma un'ottima soluzione per ovviare a sgradevoli effetti di pop-up". Uuuhm... Sul fatto che sia una soluzione per ovviare ai problemi di pop up sono d'accordo ma non mi sembra proprio che si possa parlare di trovata geniale: io piuttosto lo definirei come un furbo compromesso. E' un espediente studiato per aggirare evidenti limiti di programmazione. Insomma Turok potrà essere anche un titolo divertente fin che vuoi (anche se un tantino ripetitivo) ma ciò non toglie che l'orizzonte di gioco sia veramente molto limitato! Ok, ok... Meglio la nebbia che vedere poligoni che saltano fuori dal nulla ma, lasciando perdere il discorso del "meno peggio", il risultato non cambia: Turok costruisce i fondali sotto il naso del giocatore e, personalmente, mi aspettavo di più! Evidentemente sbagliavo quando consideravo soddisfacenti i due testi incriminati così, da oggi in poi, cercheremo di diventare ancora più descrittivi ed analitici in modo da fornirvi quadri sempre più precisi dei prodotti che vengono commercializzati quotidianamente. Spero solo che il tuo non sia stato un discorso dettato dall'idea del "o 90% o fuffa" perché, in questo caso, noi non ci potremmo fare veramente nulla.

Lo specchio degli inganni

VG IN RIBASSO?

A cura di Caligola

Spett. Mega,
ancora una volta mi trovo a esporre il mio pensiero su quello che sta accadendo nell'attuale parco videoludico e nella scena del mercato contemporaneo. Vorrei esporvi la mia tesi sull'andamento un po' a rilento dell'evoluzione dei videogiochi intesi come forma di divertimento e intrattenimento. Premetto che da circa un anno la mia attenzione per il mercato si è attenuata ma la cosa che a me più interessa è vedere l'evoluzione e il progresso del suddetto. Analizzerò dunque le fasi riflessive che m'hanno portato alle conclusioni di cui vi renderò partecipi. Ero in possesso di una PlayStation e correva l'anno 1995. Iniziai a perdere la cognizione del gioco quando mi accorsi che giocare a Tekken, gioco simbolo e rivincita dei supporters Sony contro Virtua su Saturn, era divenuto per me come studiare per andare a scuola e dato che con l'andare avanti mi accorgevo sempre più che o imparavo le mosse o andavo alle interrogazioni, mi accorsi che propendevo sempre più per giochi per così dire d'azione o di intuizione immediata. Non prendetemi per un imbecille incapace di giocare, ma quando si incontrano ragazzini di 11 anni che ti battono con due perfect i dubbi sulla tua bravura oggettiva ti vengono. Avendo quindi avuto da sempre un'amore particolare per i giochi di guida, iniziai a dedicarmi ad essi, tanto da arrivare a prediligerli su tutti, accompagnandoli incidentalmente a qualche titolo sportivo o avventura grafica (posseggo anche un PC). Poi arrivati ad una condizione di totale buonismo e fair play e pensando che oramai tutto quello che accadeva nel mercato era dettato da una fascia di consumatori d'età non più a me coetanea... ho deciso di prendermi un periodo d'astinenza dalle console. Il motivo è semplice: non c'è più una competizione tra le varie macchine, e ogni qualvolta ci sono due giochi per una stessa macchina la differenza è così piccola da non ritenerla decisiva, mentre se i giochi sono diversi, non si possono fare paragoni. Voi direte... ma non è possibile uscire da questa via, ebbene, lo credo che tutti voi ricorderete i tempi d'oro dell'Amiga e dell'Atari ST, i tempi d'oro del NES, Pc ENGINE, MASTER SYSTEM... Tempi d'oro del Super FAMICOM (W la versione jap...) e del GENESIS... (W la versione USA...) e forse vi ricorderete anche del momento iniziale del conflitto SATURN-PSX, in cui i giornali si davano guerra lanciando schede tecniche, anticipazioni, segreti, chip, titoli previsti. Ebbene... Temo che ultimamente questo "astio" sia venuto scemando e la cosa più negativa sta nel fatto che se non c'è tensione... Nel mercato, e tra videogiocatori, non c'è reale progresso. Insomma, per fare un esempio pratico, quanti di voi si ricordano l'articolo di CVG sulla Preview di SONIC per Megadrive, anticipato come la cartuccia d'oro contro il mostro sacro Mario ? Vi ricordate l'aria che si respirava, c'era competitività, ma rispetto, ognuno lanciava il suo gioco e i programmatori non si nutrivano di librerie su CD di poligoni e texture, quasi a creare giochi con il FAI DA TE, ma i giochi li sudavano la notte sulle tastiere e quando aprivi la scatola di STREET FIGHTER 2 da 16 MBITTONI sul FAMILY COMPUTER SYSTEM... la grafica ti stupiva e la giocabilità ti

ammaliava perché c'erano ore dietro a quel videogioco. E la gente si scannava nel sostenere che Street Fighter sul Nintendo era meglio che sulla macchina targata Sega, allora la gente compra, si interessa, acquista. LA responsabilità del calo di tensione è in gran parte anche colpa di voi giornalisti. Ebbene sì, miei cari, voi col vostro continuo "è inutile litigare", "ognuno si tenga la macchina che ha e si diverta coi suoi giochi..." alla fine vi hanno ascoltato e il mercato si è paralizzato. Ma io dico... credete davvero che adesso sia meglio? A cosa serviva dire "Nessuna macchina è meglio dell'altra..." o "Dipende dai giochi che ti piacciono..." grazie fino a lì ci arrivavo anche io... il problema è...voi che dovreste essere giudici... cosa ne pensate? Cosa fate per alimentare lo scontro? LA guerra è la motrice della storia diceva un tale, e per Eraclito... Lo scontro genera gli eventi... PANTA REI... DAYTONA Vs RIDGE RACER... MARIO Vs SONIC... Goal contro Sensible... Chi è più simpatico? Guybrush Threepwood o Indiana Jones? Indy 500 o F1? Street Fighter o Mortal Kombat? Bubble Bobble o New Zealand Story? Ma Warm up (chi se lo ricorda ?) è meglio di F1 CIRCUS? Insomma... il succo è che per giocare e progredire... C'è bisogno di concorrenza e antagonismo spietato... Esiodo dirà che il progresso nasce dalla contesa giusta... Che è l'imitazione per perfezionamento e superamento. Ebbene chi di voi crede che ci siano stati sconvolgenti cambiamenti nel campo dei videogiochi negli ultimi 4 anni... Sbaglia... Prendete un gioco come Doom, copiato e cambiato in mille salse ma alla fine qualcuno di voi trovandosi di fronte a DUKE NUKEM 3D ha sentito lo stesso battito accelerato che si provava quando installando DOOM ti appariva il demo? O ancora... Qualcuno di voi crede che GP2 sia DAVVERO meglio di Ridge Racer ? Si, d'accordo, generi di guida diversi, ma con quale gioco vi sentite più su una macchina ? Pensateci bene... Pensateci mooolto bene... Complimenti per la rivista che ha assunto un tono più professionale e comincia ad assomigliare alle testate straniere... Lavorate più sugli speciali... Meno sulle recensioni che ormai molti hanno la possibilità di provare il gioco prima di acquistarlo. A risentirci...

E' vero che, in questi ultimi anni, le console si sono avvicinate molto come prestazioni ma non mi sembra che si possa parlare di una omogeneizzazione del mercato. I parchi software di Sony, Sega e Nintendo sono ricchi di killer application e di prodotti ad uso strettamente "privato" che, non solo consentono, ma obbligano addirittura il neo acquirente ad una scelta mirata. Mi pare quindi eccessivo considerare la produzione ludica piatta. Credo invece che si possa parlare di una diversa originalità, di un diverso sviluppo basato non più sulla nascita di nuovi generi bensì sulla raffinazione, sulla elaborazione di vecchi concept. Non credo che il fattore "noia" sia diventato una costante dei videogames, credo che sia piuttosto una elemento che assilla parte dei videogiocatori di vecchia data che non divertendosi più considerano, giustamente per loro ma a torto per gli altri, i nuovi games come inutili o incapaci di fornire le emozioni provate nella mitica "età dell'oro". Ergo, non sono i videogiochi ad essersi "imbastarditi" (come tra l'altro dimostrano i quasi 30 milioni di console a 32 e 64 bit vendute in tutto il mondo) ma ci sono semplicemente alcune persone che si sono stufate di giocare. Il problema sorge dal fatto che spesso questi individui, invece di rendersi conto ed accettare quello che è un loro "limite", lo fanno ricadere su di un oggetto attribuendogli caratteristiche non sue. I tempi d'oro che tu descrivi sono quelli in cui tu ti divertivi e non quelli in cui i giochi erano divertenti. Le discussioni erano diverse perché tu vi partecipavi con spirito diverso. Le schede tecniche sono sempre state presenti. Saturn, Play, Ennesessantaquattro... Anche loro hanno avuto la loro buona dose di speciali, battaglie e casini epistolari, magari meno di un tempo però puoi stare tranquillo che ci sono state. Il progresso c'è, eccome, e ha colpito non solo le console ma anche i videogiocatori che ora sono diventati più critici e meno propensi a stupide manifestazioni "partigiane", magari divertenti, ma che spesso impediscono un dialogo sereno e puntuale. Un passaggio c'è stato: dopo anni di polemica in cui ci si insultavano selvaggiamente (ho ancora ben in mente le lettere di Acqua e del presidente dell'avanguardia Amighista su TGM) stiamo vivendo un periodo caratterizzato da una maggiore riflessione. Capisco che la cosa possa non piacerti ma da qui a sostenere che la guerra è IL progresso, LA tensione, ce ne corre. E' un aspetto del mercato e come tale è giusto che incontri periodi alti e periodi bassi. Ora siamo ai bassi. I giochi FAI DA TE sono sempre esistiti. Le librerie idem. Magari non erano su CD ma il risultato non cambia. Anche oggi si possono provare le sensazioni di un tempo. Basta essere disponibili e non porsi di fronte a tutto ciò che è nuovo con animo annoiato. Anche oggi i programmatori sudano sulle tastiere e quando apro la scatola di FINAL

ONCE UPON A TIME

A cura di Gerardo Di Domenico

6.00 am. Aeroporto, Roma.

Il primo aereo per l'America era previsto fra venti minuti ed io e Lara scrutavamo la folla sapendo che quel tizio con gli occhi a mandorla che rispondeva al nome di Yu Suzuki sicuramente non avrebbe perso quel volo. Il tempo passava ma di lui nemmeno l'ombra. Gli unici occhi a mandorla in circolazione erano quelli di una leggiadra fanciulla con i capelli viola, vestita con un grazioso tutù che, accompagnata da due strani gattini, si recava verso i bagni pubblici con fare disinvolto. Fui così incuriosito da quella tipa che decisi di seguirla. Mancavano ancora 10 minuti prima che il nostro volo partisse e la ragazza si diresse in fretta verso i bagni. Mi accostai alla porta che aveva appena chiuso ma tutto quello che riuscì a sentire furono una serie di parole sconnesse. La pupa gridò: "Pampulu, pimpulu parimpampù! Pensai quindi che la poverina fosse stata colpita da un improvviso malore e allora spalancai la porta per soccorrerla quando, voltandosi di colpo, gridò: "TOSHIO NO!!!... Hem, mi scusi... L'ho presa per un altro...". In quel preciso istante però, proprio sotto il mio sguardo stupito, la giovane donna iniziò a mutare aspetto rivelando la sua vera identità: era YU!!! "Ti ho scoperto Suzuki, non puoi scappare" e così gli saltai addosso. Iniziò quindi un violento scontro e presumo che lui ebbe la meglio dato che l'ultima cosa che ricordo prima di perdere i sensi era la sua bacchetta a forma di cuoricino che mi si incastonava fra i denti. All'improvviso un urlo echeggiò fra le mura: "HORYUKEN!!!!" Ero spacciato: quella dannatissima palla di luce si avvicinava minacciosa ed io non potevo fare niente per evitarla. Mi ero quasi rassegnato ad incontrare la fine in quel bagno quando all'improvviso Lara fece il suo trionfale ingresso gridando: "Mi scappa! Mi scappa!" In quel momento fui veramente felice di aver messo per errore nel caffè che avevo offerto a Lara la sera prima la speciale polverina lassativa di mia nonna al posto dello zucchero. Con poche ed abili mosse Lara neutralizzò Yu Suzuki dopo di che, con una velocità sbalorditiva, la pulzella si recò verso la porta del bagno. Quando però Lara provò ad aprire la porta una vecchietta dall'interno gridò: "Occupato!". Due spari, un attimo di silenzio e poi la stessa voce: "l-l-libero...". Il prezioso diamante era in mano nostra, avremmo potuto semplicemente riconsegnarlo alle forze dell'ordine in modo da scagionarci da tutte le accuse ma non potevamo abbandonare proprio ora: quei criminali della SEGA Inc. e della PLAYSTATION Inc. erano ancora liberi ed era giunto il momento che qualcuno li incastrasse una volta per tutte! E quel qualcuno eravamo noi. Decidemmo quindi di prendere il volo ma ora c'era solo un problema: Lara non voleva saperne di uscire dal bagno. "Che diavolo hai messo nel caffè" sbraitava con voce tonante!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 06/35500142

SUPER NINTENDO

AZIONE/SPARATUTTO

CYBERNATOR(ITA)	65000
DROPZONE(ITA)	65000
SUPERTURRICAN(USA)	49000
TRUELIES(ITA)	65000
VORTEX(ITA)	65000

RPG/AVVENTURA/STRATEGIA

DERLANGRISSER(JAP)	99000
DRAGON BALL Z 6(JAP)	129000
EMERALDDRAGON(JAP)	99000
EARTHBOUND(USA)	65000
ONTHEBALL(ITA)	65000
ROBOTECH(USA)	65000
SECRETOF EVERMORE(USA)	65000
SUPER MARIO RPG(USA)	65000
TERRANIGMA(ITA)	129000
TETRIS+DRMARIO	65000
TETRIS2(ITA)	65000
WARIOWOODS(USA)	49000
ZELDA(USA)	49000
ZOOP(ITA)	65000

SPORTIVI/CORSE

F-ZERO(ITA)	49000
NFLFOOTBALL96(ITA)	65000
PGA GOLF 96(ITA)	65000
PILOTWING(ITA)	49000
SILPHID(JAP)	29000
SUPERMARIOKART(ITA)	79000
SUPERSOCCER(ITA)	49000
SUPERTENNIS(ITA)	49000

PICCHIADURO

BOXINGLEGEND(ITA)	65000
DRAGONBALLZHYPER(JAP)	TEL.
KILLERINSTICT(ITA)	49000
POWERRANGER(ITA)	65000
STREETFIGHTERALPHA 2(ITA)	129000
ULTIMATEMORTAL KOMBAT3	129000

ACCESSORI

ADATT.SUPERFX	29000
ADATT5GIOCATORI	39000
ALIMENTATORE 220SNESITALIANO	25000
ALIMENTATORE 220SNES USA/GIAPP	25000
CAVOPROLUNGA JOYPAD	16000
BORSATRASPORTO	TEL.
JOYPAD 8CHALLENGER BOTTONI	28000
PALBOSTER(MODULA RF)	45000
RGBSCART	25000
SCARTCONSOLEEUROPEA	25000

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY ROSSA+S.MARIO	TEL
GAMEBOY POCKET CONSOLE	TEL.
4 IN 1 FUN PACK VOL 2	59000
EARTHWORMJIM	49000
HOMEALONE	49000
MRNUTS	49000
QIX	42000
TENNIS	35000
TETRIS \	42000
TOSHIDEN	59000
TRUELIES	49000
WWFRAW	49000

NINTENDO 64

FIFASOCCER64(ITA)	139000
KILLERINSTICT GOLD(ITA)	139000
INTERNAT.STARSOCCER64(ITA)	TEL.
MARIO64(ITA)	119000
MARIOKART(ITA)	119000
MORTALKOMBATTRILOGY(ITA)	TEL.
PILOTWINGS(ITA)	135000
SHADOWOFEMPIRE(ITA)	149000
TUROK(ITA)	TEL.
WAVERACER(ITA)	119000

GIOCHI PER SEGA SATURN

RPG/AVVENTURA/STRATEGIA

BLAZINGDRAGONS(PAL)	89000
CYBERDOLL(JAP)	99000
DARKSAVIOUR(PAL)	99000
DRAGONHEART;FIRE & STEEL(PAL)	99000
MAGICTHEGATHERING(PAL)	99000
PUZZLE BOBBLE 2X(JAP)	49000
STORY OF THOR 2(PAL)	89000
SUPERPUZZLEFIGHTER2(ITA)	79000
SYNDACATE(PAL)	99000
THEMEPARK(PAL)	69000
TORICO(JAP)	65000
VIRTUAHYDLIDE(USA)	49000

SPORTIVI/CORSE

ACTUA GOLF(PAL)	99000
ALLSTARBASEBALL97	99000
BLAZINGTORNADO WRESTLING(JAP)	49000
CRIMEWAVE(PAL)	79000
DESTRUCTIONDERBY(PAL)	89000
FIFA SOCCER 97(PAL)	99000
GRANDCHASER(JAP)	49000
IMPACTRACING(PAL)	79000
NBAHANGTIME(PAL)	99000
NBA LIVE 97(PAL)	99000
NFLQUARTEBACK(PAL)	99000
PGA TOUR GOLF 97(PAL)	99000
POWERPLAY HOCKEY(PAL)	99000
MANXTT(PAL)	99000
MICROMACHINE3(PAL)	99000
NBAHANGTIME	99000
POWERFULL BASEBALL 95(JAP)	49000
RACEDRIVIN(JAP)	49000
SLAMDUNK(JAP)	49000
SLAM & JAM(PAL)	65000
STREETRACER(PAL)	99000
VICTORYBOXING(PAL)	65000
VICTORYGOAL(JAP)	49000
VIRTUALPOOL96(PAL)	99000
VIRTUARACING(PAL)	65000
WORLDWIDESOCCER97(PAL)	99000
WWF IN YOUR HOUSE(PAL)	85000

PICCHIADURO

BATMANFOREVER(PAL)	99000
DARKSTALKER(PAL)	79000
DIE HARD ARCADE(PAL)	99000
FIGHTERS MEGAMIX(PAL)	99000
FIGHTING VIPER(PAL)	79000
GALAXY FIGHT(JAP)	49000
IRONMAN X/O(PAL)	89000
INCREDIBLE HULK(PAL)	99000
MORTALKOMBATTRILOGY(PAL)	99000
SAILOR MOON SUPER S(JAP)	OFFERTA
SKELETONWARRIORS(PAL)	65000
STREETFIGHTERALPHA 2(PAL)	99000
STREETFIGHTERMOVIE(PAL)	65000
STREET FIGHTER MOVIE(JAP)	49000
SUIKOENBO(JAP)	49000
TOSHIDENURA(PAL)	79000
VAMPIREHUNTER(JAP)	49000
VIRTUAFIGHTER(JAP)	49000
VIRTUAFIGHTERKIDS(JAP)	89000
VIRTUAFIGHTER REMIX(JAP)	49000
X-MEN(PAL)	69000

PIATTAFORME

BUG TOO(PAL)	99000
CLOCKWORKKNIGHTS(JAP)	49000
CLOCKWORKKNIGHTS 2(JAP)	49000
EARTHWORMJIM 2(JAP)	49000
MEGAMEN X3(JAP)	49000
SONIC 3D(PAL)	99000
SPOTGOESTOHOLLYWOD(PAL)	89000
PANDEMONIUM	99000

GIOCHI SATURN

AZIONE/SPARATUTTO/FLIPPER

AMOK(PAL)	89000
CRIPTKILLER(PAL)	99000
DARIUSGAIDEN2(PAL)	75000
DIE HARD TRILOGY(PAL)	99000
DOOM(PAL)	99000
FANTASTICPINBALL(JAP)	49000
GUN GRIFFON(PAL)	65000
HIOCTANE(PAL)	65000
IN THE HUNT(JAP)	49000
SEGA AGES VOL.1(PAL)	99000
SHINOBI X(JAP)	49000
SHOCKWAVEASSAULT(PAL)	65000
TILT(PAL)	79000
VIRTUA COP 2(PAL)	99000

ACCESSORI SATURN

ADATTATOREUNIVERSALE	45000
CAVOAUDIOVIDEO	19000
CAVOPROLUNGA	TEL.
CONVER. ANTEN. SATURN GIAPP.	39000
FAZOR GUN(SATURN E PSX)	69000
JOYPADORIGINALEBIANCO	58000
JOYPADORIGINALENERO	58000
JOYPADSAT1	39000
JOYSTICKARCADEUFO	69000
MEMORY CARD 8MB	75000
MEMORY CARD ORIG.GIAPPON	TEL.
MOUSEORIGINALE	TEL.
MULTITAP6(FIRE)	69000
MULTI TERMINAL6 (ADATT 6 GIOCATORI)	79000
PREDATOR GUN (SATURN E PSX)	79000
RACING CONTROLLER ORIGINALE	TEL.
RGBSCART	29000
S VHS CABLE	29000
UNITA RF PER ANTENNA	29000

PLAYSTATION ITALIANA

CONSOLEITALIANA	TELEFONARE
A TRAIN(PAL)	85000
BATMANFOREVER(PAL)	89000
BLASTCHAMBER(PAL)	89000
COMMANDE CONQUER	89000
CRASHBANDICOT(PAL)	79000
CRONICLE OF SWORD(PAL)	89000
EARTHWORM JIM 2	89000
FIFA SOCCER 96(PAL)	TEL.
INT.STARSOCCERDELUXE	79000
IRON & BLOOD(PAL)	79000
JUMPING FLASH 2(PAL)	89000
MOTOR TOON 2(PAL)	85000
MYST(PAL)	79000
NBA IN THE ZONE 2	79000
NBA EXTREME	89000
OVERBLOOD(JAP)	99000
PETESAMPRASTENNIS(PAL)	89000
PGA TOUR GOLF 97(PAL)	89000
SAMURAISPIRITS3(JAP)	79000
SONIC WINGS SPECIAL(JAP)	99000
SOULBLADE	TEL.
SPACE HULK(PAL)	89000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	85000
STARGLADIATOR(PAL)	89000
STRETTFIGHTERALPHA 2(PAL)	89000
STREETRACER	79000
TITANWARS(PAL)	89000
TOBAL 1(JAP)	99000
TOP GUN(PAL)	79000
VIRTUALPOOL96	TEL.
WIPEOUT 2097(PAL)	89000
WWF IN YOUR HOUSE	89000
X COM TERROR FROM DEEP	85000

NUMEROSI GIOCHI NUOVI GIAPPONESI E AMERICANI DA L.29000
ASSORTIMENTO GIOCHI USATI

MEGADRIVE

CONSOLE MD 2 ITALIANA	185000
ADDAMSFAMILY3(ITA)	54000
BATMANFOREVER(ITA)	54000
BRUTAL PAWS OF FURY(ITA)	52000
CAPTAINLANG(J)	39000
DEVIL'S COURSE GOLF(JAP)	29000
DINODINISOCCER(ITA)	52000
DRAGON BALL Z(JAP)	49000
DYNAMITEHEADDY(ITA)	49000
EXOSQUAD(ITA)	49000
IZZY QUEST(ITA)	54000
JUDGE DREDD(ING)	54000
LIGHT CRUSADER(JAP)	49000
OTTIFANTS(ITA)	49000
PINOCCHIO(ITA)	99000
POWER RANGER 2(ITA)	56000
PULSEMAN(JAP)	39000
REVOLUTION X(ITA)	59000
RISTAR THE SHOOTING(JAP)	39000
ROCKET KNIGHT ADVENTURE(ITA)	54000
SHINING FORCE 2(USA)	
SONIC 3D(ITA)	99000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD(ITA)	56000
STAR TREK DEEP SPACE(ITA)	54000
SUPER STREET FIGHTER 2(JAP)	59000
TOTAL FOOTBALL(ITA)	59000
WINTER OLIMPICS(ITA)	54000
ZOOL(ITA)	49000
GIOCHI USATI DA	20000

ACCESSORI MEGADRIVE

ALIMENTATORE MD 1	25000
ALIMENTATORE MD 2	25000
2 CAVO PROLUNGA	16000
CAVO SCART MD 1	25000
JOYSTICK FIGHTER 1	39000
JOYSTICK ASCII	79000
NITRO ADAPTOR 2	29000

GAME GEAR

BATMANRETURN	39000
ECCO THE DOLPHIN	39000
ETERNAL LEGEND	29000
MAGIC KNIGHT RAYEARTH	39000
MONSTER TRUCK WARS	49000
ROBOCOP TERMINATOR	49000
SLAMDUNK	39000
TRUE LIES	49000

OFFERTE MEGA CD

ADATTATORE UNIVERSALE	29000	
BARI ARM		39000
BATMANRETURN	39000	
DUNE		39000
ECCO THE DOLPHIN		39000
HEIMDAL		39000
KEYO FLYING SQUADRON		39000
LETHAL ENFORCER		39000
PRINCE OF PERSIA		39000
PUGSY		39000
RANMA 1/2		39000
REBEL ASSAULT		39000
ROBO ALESTE		39000
SILPHEED		39000
TERMINATOR		39000
THUNDERHAWK		39000
WONDER DOG		39000

GIOCHI 3DO(TEL. PER ALTRI TITOLI)

BATTLESPORT	39000
CASPER	39000
DOOM	39000
QUARANTINE	39000
SPACE PIRATES	39000
TOTAL ECLIPSE	39000
WORLD CUP GOLF	39000

PUNTO VENDITA

VIA MILLESIMO N°27 00168
ROMA
TELEFONO: 06/35500142
FAX: 06/35503634
E-MAIL: tvgmail@mbox.vol.it
ORARIO: 9.00-13.00 * 16,00-20.00

SPEDIZIONI

CORRIERE	L.18000
POSTA URGENTE	L.10000
POSTA ORDINARIA	L.5000

SERVIZIO RIVENDITORI
RICHIEDETECI I LISTINI

ACCESSORI GAME BOY

ACTIONREPLAY	TEL.
ALIMENTATORE 220VOL	16000
CAVOLINK	15000
HANDYBOY	TEL.
LENTE+LUCE GRIGIA	19000
LENTE+LUCE COLORATA	19000
VETRO DI RICAMBIO	12000

ACCESSORI G.B. POCKET

ALIMENTATORE 220VOL	19000
CAVOLINK GB POCKET	19000
CAVOLINK GB POCKET A GB	19000

ACCESSORI GAME GEAR

ALIMENTATORE 220V	16000
BATTERIA RICARICA+AC220	39000
LENTE D'INGRANDIMENTO	19000
VETRO DI RICAMBIO	16000

ACCESSORI NINTENDO 64

ADATT.UNIVERSALE	TEL
ADATT.USA/JAP	OFFERTA
ANTI DUST CLIPPING PAD	12000
CAVOPROLUNGA	19000
JOYPAD ORIGINALE GIG	58000
MEMORY CARD GIG	34000
PAL BOOSTER	45000
UNITA' RF ANTENNA	35000

GIOCHI NEO GEO CD

SAMURAI SHODOWN 4	135000
KING OF FIGHTER 96	135000
SAMURAI SPIRITS RPG	135000
JOYPAD	TEL.

32X USA

CONSOLE	99000
DOOM	39000

MODIFICHE PLAYSTATION IN SEDE

SERVIZIO RIVENDITORI : NOVITA',OFFERTE,VIDEOGIOCHI EUROPEI E GIAPPONESI,
VASTO ASSORTIMENTO ACCESSORI.
SE IL TUO NEGOZIO E' NELLA ZONA DI ROMA POSSIAMO EFFETTUARE MODIFICHE PLAYSTATION IN TEMPI BREVI

FANTASY 7... Beh la grafica mi stupisce e la giocabilità mi ammalia perché ci sono ore dietro a questo videogioco. Cosa vuoi che me ne freghi se la gente si scannava nel sostenere che Street Fighter sul Nintendo era meglio che sulla macchina targata Sega. Il litigare implica proprio nulla: ci si può scannare anche senza comprare videogames! Basta vedere le lettere del buon Badcat! Il tempo passa caro Caligola, la gente cambia... Il progresso è anche questo e non si tratta di un calo di tensione! Noi non dobbiamo alimentare alcuno scontro. Noi facciamo i giudici ogni qual volta diamo un voto. Credi veramente che ci sia gente interessata a sapere che io mi diverto di più con Virtua Fighter 2 invece che con Tekken o che considero FF7 la miglior avventura mai uscita fino ad oggi? Sono gusti ed è proprio per questi gusti che io apprezzo molto di più Duke Nukem 3D invece di Doom. E' per questo che preferisco Rage Racer a GP2 ma queste sono tutte sensazioni che puoi provare se non sei annoiato, se non sei stufo di giocare altrimenti, qualsiasi cosa ti si pari davanti, sarà sempre e solo il "solito giochino" che però, grazie al cielo, fuori dal tuo "piccolo mondo" fa divertire ancora milioni e milioni di vecchi e nuovi utenti.

Botta e risposta

UN CAMION CARICO DI...

A cura di Luca

Cara redazione di Mega Console, non ho mai scritto a una rivista di videogiochi ma, dopo aver letto il numero 37, mi sono sentito in dovere di prendere carta e penna e di esporre le mie opinioni a riguardo di alcuni interessanti argomenti. Premetto che ho sempre ritenuto Mega Console la migliore rivista del settore perché, anche se non eccezionale nell'impaginazione, era ottima nei contenuti e soprattutto non sparava mai giudizi assurdamente elevati, ma ha sempre cercato di mettere in luce i pregi e i difetti di ogni singolo gioco. Questo fatto mi è stato poi confermato dalla risposta di Fabio alla lettera di Hypercat in cui, veniva sottolineato che i voti a disposizione sono ben 100 e quindi, un gioco che prende tra 80% e 90% rimane comunque un buon titolo che può essere acquistato. Dopo aver letto questa precisazione, con la quale concordo pienamente, mi sono messo a leggere le recensioni per la mia console (Nintendo 64), sicuro di trovare pareri esperti, non gonfiati e soprattutto affidabili. Certo di queste mie convinzioni, potrete quindi immaginare l'esaltazione che ho provato nel leggere l'entusiastica recensione di tale Morpheus, su Blast Dozer e, dopo aver fatto due conti sui miei miseri averi, ho deciso di acquistare questo titolo. Vi lascio quindi immaginare la mia delusione quando, dopo aver inserito la cartuccia nel mio Nintendo 64, mi sono trovato a giocare a un titolo mediocre, che mi ha deluso soprattutto nella sezione che è stata maggiormente esaltata nella recensione, ovvero la struttura di gioco e la giocabilità. Non so che dire, sarò io che non sono capace di capire cosa è divertente e cosa non lo è ma quando ho visto che tutto quello che bisogna fare nel corso del gioco è distruggere dei palazzi per far passare un camion, mi sono proprio cadute le palle! E' vero che ci sono molti mezzi, si può ritornare nei livelli già visitati per ottenere dei bonus e altre cose ma, in definitiva, il gioco non cambia per un cazzo e la struttura è uguale in ogni livello (ha un bel coraggio a dire Morpheus che ci sono un sacco di trovate originali, forse abbiamo visto due giochi diversi...). Le uniche trovate particolari sono il fatto di guidare in treno o di usare la gru ma, anche se con mezzi leggermente diversi, tamponare i palazzi, o saltarci sopra con i robot se preferisci, non mi sembra il massimo della vita. Inutile quindi dire che, anche se ho comprata Blast Dozer da appena una settimana, è già a prendere polvere su uno scaffale e, sul mio Nintendo 64, girano solo Mario 64, Mario Kart e J-League Perfect Striker. Non riesco quindi a capire come si possa prendere una simile cantonata, non accorgendosi di evidenti limiti di un gioco. Anche tecnicamente, non lo definirei impeccabile come ha fatto Morpheus; basta vedere i fondali poveri di dettagli, gli edifici costituiti da 4 miseri poligoni (visibili chiaramente quando si distruggono sezioni dei palazzi) oppure alcune fasi, come quando si sale sul treno o si attraversa una galleria, in cui il frame rate diminuisce in maniera più che sensibile. A questo punto le possibilità che mi vengono in mente, sono le seguenti:
1) Hai giocato a Blast Dozer per venti minuti, e poi hai fatto la recensione.
2) Ti sei divertito un po' con il gioco, ma non hai calcolato che noi non lo abbiamo gratis, ma lo paghiamo fior di quattrini.
3) Anche se sei bravo a scrivere, non sei in grado di giudicare un gioco correttamente. Magari è solo il fatto che, essendo alle prime recensioni (è la prima volta che vedo il tuo nome su una rivista, e leggo anche Game Power e Consolemania) ti manca l'esperienza degli altri redattori, nel settore da molti anni, e ti sei lasciato prendere dall'entusiasmo.
4) Sei un esaltato. Questo punto mi è venuto in mente leggendo l'introduzione di Blast Dozer in cui esalti praticamente qualsiasi titolo uscito fino ad ora per Nintendo 64. Killer Instinct e Cruis'n USA non sono deludenti perché, come dici tu, deludono in termine di evoluzione rispetto alle masse, ma semplicemente perché sono delle cagate ingiocabili. Wave Racer è originale ma non è certamente un gioco incredibile; Turok è bello, ma ha anche alcuni difetti e Pilotwings è affetto da scatti e rallentamenti fastidiosi. Concordo con te solo a riguardo di Mario 64, Mario Kart e J-League Perfect Striker. Non ce l'ho con te, Morpheus, anche perché non ti conosco, non so nemmeno quale è il tuo vero nome, ma, scusatemi se mi ripeto, la cosa che mi preme di più in una rivista è che vengano spiegati in dettaglio i pregi e i difetti di un gioco perché, come ho già detto, a noi costano un bel po', e non abbiamo la fortuna di giocare gratis come voi. A questo proposito vorrei sottolineare che anche la recensione di Human Grand Prix è scandalosa. 85% alla giocabilità? Ma siamo forse impazziti! Il gioco della Human è veramente una schifezza (che non ho acquistato, per fortuna) e un globale di 40% sarebbe stato più che adeguato. Vorrei quindi sapere per curiosità cosa pensano gli altri membri della redazione dei due giochi appena citati.
Saluti

P.S. La nuova grafica è migliore della vecchia, diminuite solamente le dimensioni dei due box (voti e scheda tecnica) e mettete dei commenti alle singole, voci oltre alle didascalie.
P.P.S. Per curiosità, quanti di voi hanno il Nintendo 64 e, con che giochi?
P.P.S.S E' bello Starfox 64?

Risponde Marcello "Morpheus" Cangialosi

Rispetto le tue critiche Luca e per questo ti risponderò senza trincerarmi dietro la solita (facile) scusante dei differenti gusti personali o dando alla mia recensione la semplice qualifica di giudizio personale avulso da ogni valutazione oggettiva. Innanzi tutto desidero rispondere alle tue ultime supposizioni che mi avrebbero indotto ad esprimere un giudizio sbagliato su Blast Dozer:
1. Non ho giocato a Blast Dozer per venti minuti; se l'avessi fatto gli avrei dato un giudizio simile al tuo. Non è mia abitudine (soprattutto adesso che vengo pagato per farlo) giudicare un gioco senza prima averlo visionato a fondo (e ciò talvolta mi spinge a trascorrere intere nottate davanti al monitor per rispettare i tempi della rivista senza compromettere la validità della recensione) e le foto (fatte da me) a corredo del testo lo dimostrano (il quadro lunare, ad esempio, è accessibile solo dopo aver completato il gioco e scovato i sei scienziati, cosa che richiede un po' più di 20 minuti).
2. Ho pagato di tasca mia l'acquisto di Blast Dozer come di tutti i giochi che recensisco attualmente anche per Super PlayStation Console. Collaboro per Mega via Internet dal mio "quartier generale" di Taranto (città dove "se non è PAL non lo trovi") e sono costretto ad acquistare i giochi d'importazione per corrispondenza (come ho sempre fatto, sigh!).
3. Ti ringrazio per il complimento, ma il tuo assunto secondo il quale sarebbe necessario avere la qualifica di "recensore stagionato" per poter esprimere giudizi attendibili sui viggì mi sembra ignobile. Come dire che chi non scrive per le riviste del settore non capisce una fava di videogiochi anche se ci gioca da quando aveva 8 anni (come il sottoscritto). Così dicendo, inoltre, privi di credibilità la tua stessa critica perché "ti manca l'esperienza degli altri redattori" cosa che, ovviamente, è tutt'altro che vera.
4. Non sono un esaltato. Il "deludenti" era riferito tanto a KI quanto a Cruis'n USA, ma la precisazione "rispetto alla

massa" valeva solo per il primo in quanto semplice conversione (buona comunque) di un gioco mediocre. Tu stesso ammetti che Waverace 64 è un racing game originale, ma mi attribuisci quell'"incredibile" che sulla recensione non ho scritto affatto (perché non lo penso). Non nego i difetti di Turok, ma rispetto a Doom 64 e ad alcune sezioni di Shadows of the Empire mi sembra se la cavi molto meglio. Per Pilotwings 64 ho parlato di "rielaborazioni tridimensionali di grandi classici" non di un capolavoro. Più in generale ritengo che Nintendo 64 abbia regalato più ore di divertimento nei suoi primi mesi di vita di quanto abbiano fatto PlayStation e Saturn nel medesimo periodo. Perché non entusiasmarsi quindi?

Tornando alle critiche che tu muovi a Blast Dozer e me, non mi sembra di aver detto niente di più di ciò che il gioco offre. Non ci vuole molto "coraggio" per dire che Blast Dozer è ricco di trovate originali, che non sono la gru o il treno, come dici tu, ma la struttura stessa del gioco, il suo concept, capace di miscelare abilmente generi differenti e di imporre ad ogni livello l'adozione di strategie sempre diverse. Non so a che livello tu sia arrivato prima di riporre il gioco sullo scaffale, ma abbattere palazzi messi uno in fila all'altro non è assolutamente l'unica cosa da fare e speravo che il mio racconto romanzato di uno stage tipo di Blast Dozer fosse d'aiuto a comprenderlo. Non vedo inoltre dove ho definito "impeccabile" l'engine grafico del titolo di Rare. Ho parlato di frame rate PRESSOCHÉ stabile sui 30fps (ho scritto così proprio per i rari rallentamenti di cui parli) e di un numero di poligoni su schermo che NON SCONVOLGE PIU' DI TANTO al contrario delle texture che confermo sono ottime. Più che con due giochi differenti pare di avere a che fare con due recensioni differenti. In conclusione ritengo che il tuo giudizio, caro Luca, sia mosso da (e giustamente) esperienze soggettive che ti portano a rifiutare o a preferire generi diversi rispetto ai miei. E' normale. Io stesso, ad esempio, trovo Tomb Raider orribile, ma non mi sono lamentato con chi ne ha decantato le presunte doti. L'unico modo per evitare che la soggettività del giudizio corrompa le decisioni del lettore è descrivere pregi e difetti del prodotto indifferentemente ed è ciò che ho fatto. L'ultimo paragrafo non aveva intenzione di convincere all'acquisto, ma di far capire che tipo di divertimento può offrire Blast Dozer. Se il titolo di Rare non ti è piaciuto, mi dispiace davvero molto per averti indotto ad acquistarlo. In compenso le critiche positive presenti su Internet e l'8 out of 10 di EDGE mi scoraggiano dal pensare che io sia un recensore poco attento come tu sostieni.

Cordialmente tuo,
Morpheus

HURRICANE POLYMER

La posta gira, gira, gira... E come su un moderno autoscontro distribuisce istanti piacevoli, quasi di pura follia, ai quali si affiancano attimi di terrore simili a quelli che si provano quando tutti i ragazzi della pista si dirigono con le loro macchine contro di noi. Voi però non fatevi spaventare, balzate sul cofano del mezzo e lanciatevi in aria, per ghermire il codino nazional-epistolare in modo da vincere un altro giro sull'unica giostra che, calcinculo a parte, è in grado di stimolare il dialogo e il confronto fra i videogiocatori di tutto il mondo!

Posta (Stra)Ordinaria — Mega Mail - Mega Console, Via XXV Aprile, 39, 20091 Bresso (MI)

Telefono — 02 - 66526289, martedì dalle 14 alle 16 per info varie, giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni

Fax — 02 - 66526222, specificare Mega Mail

E-Mail — f.ravetto@agora.stm.it

MEGA news

In una recente intervista all'esperto di marketing videoludico giapponese Mari Yada sono emersi due possibili scenari che consentirebbero alla futura Sega Bandai di uscire dalla crisi in cui sono entrate entrambe le aziende in questi ultimi due anni. Nel primo la Sega dovrebbe abbandonare lentamente il mercato delle console concentrandosi solo sui coin-op e le macchine da intrattenimento per i parchi a tema, visione che si avvicina molto ad alcune voci che giravano sulla rete mesi fa. Nel secondo, ritenuto da Yada il più probabile, la Sega accantonerebbe il Saturn per una nuova macchina a 64-bit simile all'M2 in collaborazione con la Matsushita. Curiosamente Yada non ha nominato il nuovo progetto Black Belt della Sega. Semplice ignoranza oppure la nuova console della grande S sarà una macchina pensata principalmente per il mercato americano come affermano alcune voci? Intanto la ridotta base di utenza del Saturn, almeno rispetto a quella PlayStation, sembra non portare solo effetti negativi. Le numerose cancellazioni di titoli in fase di sviluppo per Saturn hanno anche coinvolto titoli dalla dubbia qualità tecnica che le software house sono certe di non riuscire a rifilare ai ridotti utenti Saturn. Senza volerlo, la Sega ha finito per adottare la politica di qualità sopra la quantità tanto cara alla sua concorrente Nintendo.

A cura di Diego Cortese

SEGA WORLD

Mediaquest e Xing hanno annunciato la conversione di **Raystorm** per Saturn. Dettagli sulla fedeltà della conversione non sono ancora stati forniti: l'annuncio della Xing che utilizzeranno solo il tema generale del gioco potrebbe portarci a pensare ad un gioco sostanzialmente differente. La Neverland Company, uno dei membri della GD Net, ha annunciato la conversione di **Chaos Seed**, un popolare RPG precedentemente uscito per Super Famicom. Al momento i dettagli del gioco rimangono ancora oscuri. Entro questa estate dovrebbe vedere la luce una nuova singolare simulazione automobilistica poligonale dotata di un visuale isometrica in terza persona. **Tactics Formula One** (già presentato al Tokyo Game Show - vedi Mega Console 37) consente il gioco contemporaneo di sei persone tramite multi-tap e vanta numerose opzioni di set up delle vetture e svariati tracciati differenti. Dalla Acclaim è in arrivo **NHL Breakaway '98**, una simulazione di hockey poligonale realizzata dagli Sculptured Software che promette grandi innovazioni in questo genere di giochi. Gli elementi che più la caratterizzano sono la licenza dei campionati NHL e NHLPA, l'utilizzo del motion capture, un elevato dettaglio grafico, una complessa intelligenza artificiale, un editor per i giocatori e tonnellate di statistiche che faranno la gioia degli appassionati di questo sport. **NHL Breakaway '98** dovrebbe venir ultimato entro il mese di ottobre. E' imminente l'uscita del terzo episodio di **Magical Drop**, questa nuova versione del popolare puzzle game vanta nuovi emozionanti livelli oltre che differenti modalità di gioco a tutto vantaggio della longevità. Numerose novità dall'SNK, che ha da poco annunciato le versioni arcade di **King of Fighters 97** e **Pulstar 2**. Il popolare picchiaduro che riunisce tutti i più famosi personaggi del mondo SNK dovrebbe uscire in agosto seguito a settembre dalla versione casalinga per Neo Geo CD e a breve anche da quella Saturn. Per l'uscita del sequel di uno dei migliori e più complessi sparatutto della storia dovremo invece attendere fine anno. Sempre dalla stessa casa è stata confermata l'uscita entro il 27 giugno di **Shinsetsu Samurai Spirits Bushidouretsuden**, l'atteso gioco di ruolo del popolare picchiaduro. Nel gioco potete scegliere un personaggio tra i sei a disposizione con il quale, accompagnati da altri due eroi, dovrete affrontare due differenti scenari ispirati al primo e al secondo episodio di **Samurai Spirits**. Un altro elemento degno di nota è la possibilità di combattere con un'interfaccia a menu oppure agendo direttamente sui personaggi come in un picchiaduro ad incontri. L'avventura sarà inoltre fornita di numerose scene animate. Sembra inoltre che sia questo gioco che **Metal Slug** verranno presto convertiti anche per il mercato occidentale. Concludiamo con una notizia veramente curiosa. Da ora in poi nella base di utenza del Saturn dovremo comprendere anche... una Mercedes. Nell'ultimo prototipo della nota casa automobilistica, l'E-240 Web Car, è stato infatti inserito un esemplare del 32-bit della Sega che completa così l'ampia gamma di accessori di questa vettura. Quest'ultima comprende una mappa computerizzata, un sistema GPS, un personal computer ed un accesso ad Internet via cellulare. Sfortunatamente si tratta solo di un prototipo...

Chaos Seed

Magical Drop 3

Samurai Spirtits RPG

Tactics Formula One

GENSO SUIKODEN

Procede la conversione per Saturn di **Genso Suikoden** della Konami, un popolare RPG per PlayStation recentemente adattato per il mercato occidentale. Sorprendentemente sembra che la versione per il 32-bit della Sega verrà incrementato del 120% rispetto a quella Sony. Il dettaglio grafico verrà sensibilmente migliorato grazie all'aggiunta di numerosi elementi del fondale inseribili grazie alla superiore memoria video del Saturn. I maggiori cambiamenti riguarderanno comunque la storia descritta nel gioco. Questa subirà infatti numerose modifiche ed aggiunte che la renderanno ancora più complessa ed avvincente. Come conseguenza di questi ampliamenti verrà introdotta anche una nuova area di gioco. Ricordiamo che **Suikoden** è un RPG storico ambientato nell'antica Cina che prende spunto da una leggenda. La sua caratteristica più singolare è l'elevato numero di personaggi giocabili che mette a disposizione del giocatore. Il gioco infatti può vantare un'armata di 108 eroi. La meccanica di gioco non presenta grandi innovazioni e mantiene ancora l'irritante presenza degli attacchi casuali. Un'ultima nota curiosa riguarda la Konami of America che continua a negare l'esistenza di un progetto di sviluppo della versione Saturn di **Suikoden**, che sia un modo per non illuderci circa una eventuale versione occidentale del gioco?

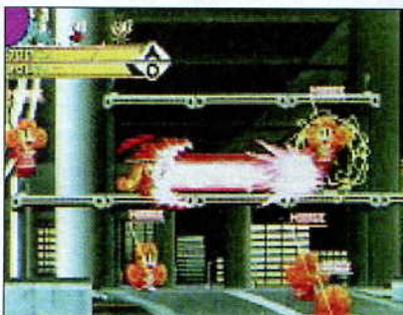
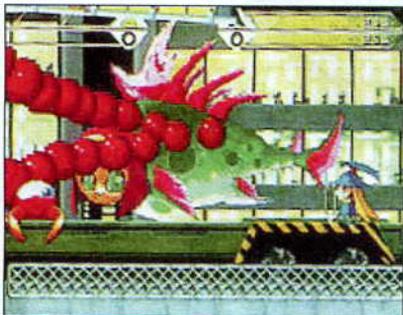
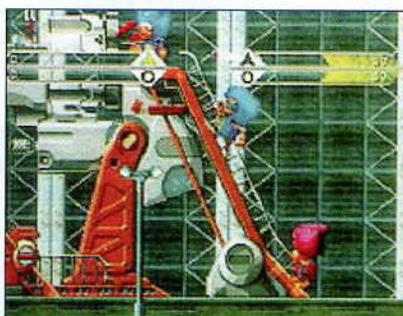
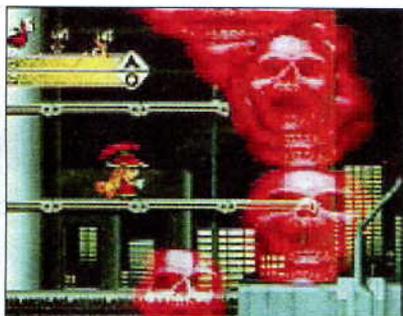
SLAYERS

Dalla Kadokawa è in arrivo un simulation rpg ispirato alla popolare serie televisiva fantasy giapponese **Slayers** convertito direttamente dai PC giapponesi. La meccanica di gioco sarà simile a quella di **Vandal Hearts** della Konami proponendo uno scontro a turni su di un'area di gioco isometrica . Anche sotto l'aspetto grafico i due giochi si somigliano essendo utilizzando entrambe la grafica poligonale per i fondali e quella in 2D (prerenderizzata nel caso del gioco della Kadokawa) per i personaggi. Un ultima caratteristica degna di nota è la presenza di numerose scene animate in full motion che saranno la gioia degli appassionati di animazione giapponese.

NUMEROSE CANCELLAZIONI MARTORIANO LA LINE-UP SEGA

Preoccupate dalla supremazia PlayStation nei confronti del Saturn, alcune software house hanno cancellato o rimandato a data da destinarsi numerose loro produzioni. La Bullfrog ha cancellato **Sindycate Wars**, sebbene le demo presentate sino ad ora promettessero particolarmente bene. Da parte della Acclaim arrivano le soppressioni dei tie-in ispirati ai **Fantastic Four** e **Batman and Robin** oltre che la conversione di **Quarterback Club '98**. La suddetta casa di produzione si è giustificata con il fatto che sia alla Iguana che alla Probe mancano uomini e mezzi per realizzare anche le versioni Saturn di questi giochi. Sempre dalla Acclaim non verranno prodotti **Iron & Blood** e **Project X 2** in quanto ritengono che la base di utenza del Saturn non sia interessata a questi titoli. La Atlus ha temporaneamente bloccato ogni sviluppo di giochi per le versioni occidentali del Saturn. Gli RPG **Devil Summoner** e **Devil Summoner 2** rimangono ancora in fase di sviluppo per il mercato giapponese, speriamo non ci ripensi. Le cancellazioni più gravi riguardano comunque tre titoli largamente attesi dagli appassionati. Il primo è il platform poligonale **Wild Nines** della Shiny Entertainment il cui sviluppo è stato soppresso in quanto Dave Perry ha smesso di credere nella politica commerciale della Sega of America.

SILHOUETTE MIRAGE

Ancora nuove immagini ma nessuna informazione sull'ultima fatica dei Treasure intitolata **Silhouette Mirage**. Dal materiale raccolto, interamente fotografico purtroppo, si può desumere che si tratti di un platform bidimensionale dall'elevato dettaglio grafico caratterizzato da uno stile *kawaii* (carino) molto amato dal mercato videoludico nipponico. Per quanto riguarda la meccanica di gioco, l'unico elemento che si intuisce sembra essere la possibilità di giocare in coppia e la presenza di giganteschi boss di fine livello. Il fatto che sia un titolo nato da un gruppo di sviluppatori esperto e capace come i Treasure basta comunque a consentirci di ben sperare circa le qualità del prodotto finale. Se volete sapere informazioni più precise sul gioco non vi rimane che seguirci attentamente nei mesi a venire, contiamo di riuscire ad avere maggiori dettagli sin dal prossimo numero di Mega Console.

FALCOM CLASSIC

Sono finalmente disponibili le prime immagini delle versioni riarrangiate dei primi episodi delle popolari saghe di rpg **Y's**, **Dragon Slayer** e **Xanadu** incluse nella compilation **Falcom Collection**. Se questi titoli non vi sono familiari vi ricordiamo che **Y's** è il primo episodio di una saga iniziata nel'87, **Dragon Slayer** è un gioco di ruolo datato '84 contenente sia elementi di action rpg che quelli di puzzle rpg ed infine **Xanadu** è un titolo uscito per PC nell'85 che ha venduto più di quattro milioni e mezzo di copie in Giappone. Dalle foto risulta chiaro il lavoro di miglioramento grafico attuato dagli sviluppatori in modo da rendere i suddetti classici al passo con i tempi. Arrangiamento senza dubbio superiore a quello effettuato dalla Square per il remake del suo **Final Fantasy IV**. **Dragon Slayer** e **Xanadu** godranno inoltre di una modalità aggiuntiva che vi consentirà di selezionare il livello di partenza e cambiare la mappa di gioco. Della compilation, prevista per Novembre, sarà disponibile una versione deluxe che conterrà un CD aggiuntivo nel quale potete trovare immagini ed informazioni sui classici Falcom.

Dragon Slayer

Y's

Xanadu

SATURN COLLECTION, LA LINEA BUDGET DELLA SEGA

Seguendo la politica lanciata dalla Sony con le sua linea di giochi prezzi ribassati **The Best**, la Sega ha riproposto in Giappone a partire dalla fine di Aprile una serie di classici del Saturn a prezzi veramente competitivi. I primi giochi ad entrare nella collezione **SataColle** (così viene abbreviata dai giapponesi) sono stati **Virtua Fighter 2**, **Baku Baku**, **Dragon Force**, **Layer Section** e **DX Life Game**. Seguiranno presto titoli del calibro di **Sega Rally**, **Nights**, **Decathlete** e **Saturn Bomberman**, tutti offerti al modico prezzo di 2800 Yen. Se l'operazione avrà il successo sperato in Giappone molto probabilmente verrà esportata anche in America ed Europa come è successo con la linea **The Best** della Sony qui diventata **Platinum**.

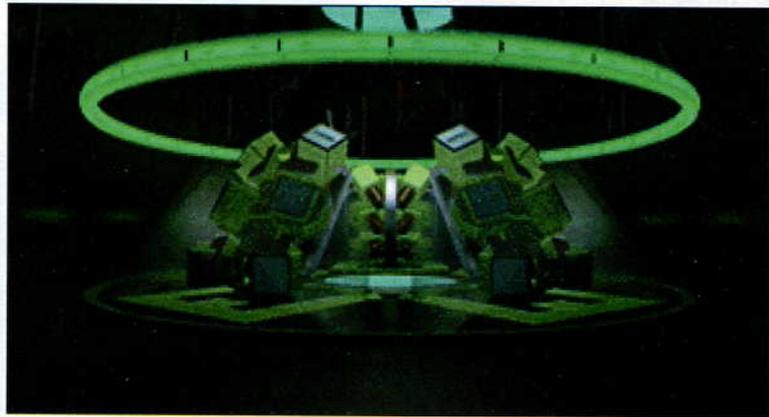
Baku Baku

Layer Section

GRANDIA

Nuovi dettagli dell'atteso gioco di ruolo della Game Arts considerato la risposta Saturn a **Final Fantasy VII**. Il particolare motore poligonale di **Grandia**, che permette una perfetta convivenza tra fondali 3D e personaggi bidimensionali, è l'evoluzione di quello utilizzato per la simulazione robotica **Gungriffon**. Grazie ad esso **Grandia** consentirà cambi di visuale immediati senza presentare il minimo rallentamento. Sebbene il gioco sia ad un elevato livello di sviluppo, non verrà ultimato prima della fine di quest'anno. L'uscita del gioco verrà preceduta da **Grandia Prelude**, una sorta di prequel che introdurrà il giocatore al gioco e consentirà di mostrare al mondo videoludico l'estrema bontà del motore poligonale e della meccanica di gioco. Questo CD dovrebbe essere presto distribuito gratuitamente nei negozi di videogiochi giapponesi.

VIRUS

Virus è un kolossal videoludico nato dagli sforzi di tre case del calibro di Sega, Hudson e del gigante musicale giapponese Avex-Trax. Sostanzialmente il gioco risulta essere una miscela di vari generi tra cui l'avventura grafica, il gioco di ruolo, la simulazione e persino lo sparatutto. La parte principale dello sviluppo è a carico della Hudson che si occuperà anche della caratterizzazione dei personaggi. Questi ultimi saranno disegnati a mano ed animati in un fondale poligonale in quanto la Hudson ritiene che la grafica 3D non consenta di realizzare character con la stessa naturalità e carisma di quelli reali. Per i mostri che costellano il gioco si è invece preferito scegliere i freddi poligoni che verranno assemblati ad arte dallo stesso autore che ha realizzato i nemici in **Enemy Zero**. La Sega si occuperà delle sequenze in FMV in computer grafica offrendo così al progetto la sua grande esperienza in questo campo. La realizzazione del commento musicale è affidata alla Avex-Trax. Quest'ultima ha incaricato il popolare gruppo Favorite Blue di realizzare gran parte delle musiche del gioco. Sembra inoltre che tra lo staff che si occuperà della colonna sonora vi sia anche l'autore delle splendide musiche di **Panzer Dragoon**. **Virus** verrà ultimato entro quest'estate e sarà offerto in un cofanetto contenete ben tre compact disc.

SALAMANDER DELUXE PACK

Tornano i Vic Viper della Konami in questo nuovo Deluxe pack dedicato a tutti i fan del retrogaming. I giochi contenuti in questa nuova compilation sono la versione giapponese di **Salamander** uscita per Famicom, il suo adattamento occidentale intitolato **Life Force** (che come immaginerete è in pratica la stessa cosa) ed infine **Salamander 2**. Quest'ultimo è sicuramente il titolo più appetibile in quanto è inedito in occidente e presenta una grafica di alto livello. Come sicuramente saprete, **Salamander** è una saga di sparatutto a scorrimento orizzontale straripante di bonus, nemici e boss di fine livello. Come di consueto, anche questo Deluxe Pack conterrà una sequenza introduttiva in full motion ispirata ai giochi contenuti nella compilation.

Via Libertà 258, 80055 Portici (N

Tel. 081/7766465 - 7765611

Sega Mega Drive

Titolo	£.
Agassi Tennis	45.000
Cliffanger	45.000
Dynamite Headdy	43.200
Earth Worm Jim 1	55.000
Fever Pitch Soccer	42.600
Fifa 97	99.000
Gauntlet 4	51.000
General Chaos	39.900
Hook	49.800
Il Re Leone	55.000
Int. S.S.Soccer deLuxe	89.900
James Pond 2	39.900
Jordan Vs Bird	39.900
Ecco the dolphin 2	54.000
Soleil	45.000
Mario Andretti	51.100
Marko's Magic Football	74.400
Mega Bomberman	53.000
Mega Swiw	39.900
Nba Live 97	89.100
Nba T.E	49.900
Paper Boy	51.800
Page Master	59.900
Pete Sampras Tennis	49.900
Phantom 2040	39.900
Pitfall	49.900
Rocket Knight Adventure	39.900
Shaq fu + cd	44.000
Sonic e Knucle	55.000
Street Racer	51.000
Striker 96	45.900
Super Skidmars	58.000
Tazmania 2	49.900
Time Killers	42.000
Ultimate Mortal Kombat 3	65.000
Ultimate Soccer	59.900
Virtua Fighter II	89.900
Brutal Paws of Fury	39.900
Premier Manager 97	99.000
Light Crusader	49.900
Nba Jam	32.000
Victory Man	39.900
Mickey Mania	49.900
Where in the world carmen s.diego	29.900

£. 299.000

Nintendo 64

Titolo	£.
Pilots Wings	129.000
Stars Wars	145.000
Super Mario 64	117.000
Wave Race	119.000
Fifa 64	145.900
Killer Gold	139.900
Mario Kart	119.900

Accessori

Articolo	£.
Adattatore universale Saturn	39.200
Cavo Link Play Station	19.400
Cavo Scart Play Station	22.300
Cavo Scart Saturn	19.700
Intractor Aura (Zaino Interattivo)	178.600
JoyPad Compatibile PlayStation	24.900
JoyPad Originale PlayStation	45.000
JoyPad Saturn	32.800
Memory Card PlayStation	29.900
Pistola Saturn-PlayStation	70.700
Unità RF Saturn-Palystation	26.100
Volante Saturn	130.800
Volante+pedaliera+cambio PSX	129.000
Joystick da tavolo Nintendo 64	145.000
Super Pad Nintendo 64	74.000
Joy Pad Originale Nintendo 64	49.900
Cavo Video stereo Nintendo 64	45.000
Convertitore Scart Nintendo 64	29.900
Memory card Nintendo 64	29.900
Unita Modulatore Nintendo 64	48.000

Super Nintendo

Titolo	£.
Donald in Maui Mallard	127.000
Donkey Kong Country 2	98.200
Donkey Kong Country 3	116.000
F1 Pole Position 2	138.800
F-Zero	55.000
Fifa 97	99.500
Hungry Dynasaur	45.000
Int. S.S.Soccer DeLuxe	125.700
Killer Instinct	38.000
Kirby Dreamcourse	59.900
Super mario Kart	74.000
Puzzle bubble	105.000
Nba Live 97	99.500
Oscar	81.000
Prehistorik Man	59.900
Phantom 2040	50.000
Super Bomberman	55.000
Super Ghouls & Ghosts	60.000
Super Matio all Stars	74.000
Super Pouch Out	64.200
Super Tennis	48.000
Ultimate Mortal Kombat	111.300
Weapon Lord	59.000
Zelda	55.000
Zoop	55.000
Mario World 2	90.000
Mohawk and Headphone Jack	58.000
Super socccer	49.900
Street Fighter Alpha 2	110.000
Super Mario World	53.000
Incredible Hulk	49.000
Jungle Strike	45.000
Mr Do	59.900
Kid Clown in Crazy Chase	58.000
Tetris + Dr. Mario	59.000
The Mask	135.000

£. 299.000

Sega Saturn

Titolo	£.
Clock Work Knight 2	52.000
Daytona Usa Cham.Edit.	111.300
Die Hard Arcade	115.000
Earthworm Jim 2	54.000
Euro 96	59.900
Fifa 97	85.100
Formula 1	58.000
Guardian Heroes	52.000
Manx TT	120.000
Blazing dragon	53.000
Gun griffon	55.000
Iron Man x/o	53.000
Nba Live 97	85.100
Need for Speed	77.000
Rayman	59.900
Sega Rally	59.900
Story of Thor 2	59.900
Street Figther Alpha	52.000
Street Racer	89.900
Sonic 3d	109.900
Tomb Rider	104.600
True Pinball	53.000
Virtua Racing	53.000
Virtua Figther 2	64.000
X men Children of Atom	66.000
Bug	53.000
Mortal Kombat II	53.000
Panzer Dragon	53.000
Virtua Hydelide	49.000
Nights	59.000
World Wide Soccer	59.900

£. 299.000

Play Station

Titolo	£.
A-Train	78.000
Adidas power Soccer int. 97	91.000
Black Down	88.000
Broken Sword	91.000
Blam Machine Head	95.000
Command & Conquer	85.000
Cool Boarders	87.800
Crash Bandicot	91.000
Davis Cup Tennis	72.000
Destruction Derby 2	94.300
Die Hard Trilogy	91.000
Earth Worm Jim 2	54.000
Fifa 97	85.100
Firo & Klaud	79.900
Distruptor	95.000
Formula 1	91.000
Gex	69.900
Hyper Tennis	89.900
Namco Museum Vol.3	72.000
Int.S.S.Soccer DeLuxe	89.900
Jamping Flash 2	91.000
Lomax	85.000
Mortal Kombat Trilogy	91.000
Micro Machine V3	99.000
Nba Live 97	85.100
Pandemonium	75.000
Philosoma	72.000
Rayman	75.000
Resident Evil	94.300
Dragon Ball Z	91.000
Space Jam	95.000
Floating Runner	59.900
Street Figther Alpha	69.000
Street Figther Alpha 2	90.000
Street Racer	89.900
Tekken 2 + cd demo	91.000
Theme Park	85.800
Titan Wars	89.900
Tomb Rider	69.900
Total Nba 97	78.000
Toshinden 2	89.900
Tobal N.1	89.900
Soul Blade	99.000
Victory Boxing	91.500
Viewpoint	54.000
Wipeout 2097	90.000
Wrestlermania	75.000
X2	94.300
X-Com Terror From Deep	91.000
Jet Rider	77.000
Slam Scape	76.000
Supersonic Racers	49.900
Epidemic	78.000
Excalibur	95.000
Exhumed	77.000
Extreme 2	79.000
Spider	77.000
Strike point	89.900
Doom	59.900
Air Kombat	49.900
Destruction Derby	49.900
In The Hunt	49.900
Ridge Racer	49.900
Porche Challenget	77.000
Tekken 1	49.900
Toshinden 1	49.900
Wipe out	49.900

Videogiochi

MEGA news

Il Rumble Pack, che ha accompagnato l'uscita di Star Fox 64, ha sorpreso e agitato gli animi di numerosi videogiocatori che si sono subito chiesti quali giochi godranno della suddetta periferica. Molte case di produzione si sono recentemente dette interessate alla singolare cartuccia vibrante del Nintendo 64 ma hanno anche posto alcuni dubbi sul suo utilizzo in alcuni generi di videogiochi. Vi immaginate quanto sarebbe complesso riuscire a realizzare uno shoryuken con il pad che non smette di vibrarvi tra le mani? Le suddette software house hanno anche annunciato un elenco di titoli che dovrebbero essere compatibili con la cartuccia Nintendo, il condizionale è d'obbligo visto che non è detto che gli sviluppatori non decidano all'ultimo momento di non utilizzarla in quanto rischia di minare la giocabilità del loro prodotto. I titoli sono Extreme G (Acclaim), Wayne Gretzky 3D Hockey 2 (Midway/Atari Games), San Francisco Rush (Midway/Atari Games), Star Fox 64 (Nintendo), Clay Fighter 63 1/3 (Interplay) e Aero Fighters Assault (Paradigm Entertainment). Solo il tempo potrà quindi dire quanto questa singolare periferica rivoluzionerà il modo di giocare dei videogiocatori...

A cura di Diego Cortese

NINTENDO WORLD

Svelati i primi dettagli del segretissimo progetto della Rare per Nintendo 64 al quale sembra collabori lo stesso Miyamoto. **Dreams** sembra sia un platform poligonale dalla grafica di chiara ispirazione cartoonistica che conterrà elementi sia di **Mario 64** che di **Nights**. Anche se il gioco è già pronto al 30% sembra che non verrà ultimato prima della seconda metà del 1998! La Rare ha inoltre ammesso l'esistenza di un progetto di sviluppo per **Donkey Kong 64**. L'unico commento sul gioco da parte degli sviluppatori riguarda il fatto che utilizzerà al meglio le potenzialità grafiche del Nintendo 64 e la flessibilità del suo joystick analogico. Nuove immagini per **Yoshi's Island 64**, previsto per la metà del 1998, che confermano come il maggiore spazio offerto dal **64DD** consenta al **Nintendo 64** di sfoggiare una grafica bidimensionale coloratissima e dettagliata. Sempre parlando dell'attesa periferica della Nintendo è stata confermata la presenza di una possibile connessione per il modem, non è comunque ancora chiaro se quest'ultimo verrà incluso nella macchina oppure venduto separatamente. Sono stati annunciati anche i dati sulla memoria utilizzata dalla periferica. Il **64DD** godrà di 4 MB di RDRAM ed utilizzerà un sistema di trasmissione di dati di tipo *Burst Access*. Questo significa che le informazioni verranno trasferite a raffiche di dati e non attraverso un flusso continuo come avviene nei CD-Rom. Di conseguenza il **64DD** non risulta essere adatto a riprodurre sequenze in full-motion video o contenere audio su traccia. La Nintendo ha inoltre annunciato di aver acquisito dalla Blizzard i diritti per una versione N64 del popolare action rpg **Diablo** senza dire né quando né da chi verrà realizzata. Finalmente sono disponibili le prime foto di **Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero** assieme a nuovi dettagli sul gioco. I personaggi, che inizialmente si pensava fossero in grafica fotorealistica, sembra saranno realizzati in grafica poligonale prerenderizzata. L'arcade adventure dedicato alla saga di **Mortal Kombat** godrà inoltre di scontri di gruppo nella migliore tradizione dei picchiaduro a scorrimento. La Konami ha annunciato che convertirà per Nintendo 64 **Genso Suikoden** e **Vandal Hearts**, maggiori informazioni su questi giochi verranno dati durante l'E3. Sempre la stessa casa ha presentato **Shin Kakuto: Battle Dancers**, un nuovo picchiaduro ad incontri poligonale che dovrebbe essere ultimato entro la fine dell'anno. La Culture Brain ha diffuso le prime foto di **Virtual Hiryu no Ken** che utilizzerà personaggi dalle proporzioni deformate rispetto a quelli della versione PlayStation. Il gioco dovrebbe essere pronto entro la fine dell'anno in corso. La Developer Quest ha annunciato la conversione della popolare simulazione strategica fantasy **Ogre Battle** per Nintendo 64. Il gioco, molto probabilmente distribuito dalla Enix, verrà completato nei primi mesi del prossimo anno. La Factor 5 si sta attualmente occupando della realizzazione di un nuovo episodio di **Turrican** per Nintendo 64 che sembra verrà distribuito in cartuccia con futuri upgrade tramite il 64DD. Concludiamo con **Nettoh The King of Fighters'96**, una versione deformed del celebre picchiaduro ad incontri della SNK che uscirà quest'estate per Game Boy.

Mortal Kombat Mythologies

Virtual Hiryu no Ken

Yoshi's Island 64

Battle Dancers

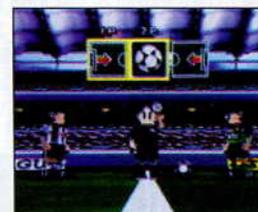
EXHUMED 64

Dopo i successi delle versioni Saturn e PlayStation, la Lobotomy ha annunciato la conversione per Nintendo 64 di **Exhumed**. Sebbene la realizzazione del codice sia ancora agli stadi iniziali di sviluppo (le foto appartengono alla versione Saturn) alcune informazioni sono già state diffuse dai suoi autori. La versione Nintendo 64 è basata su quella PlayStation alla quale verranno aggiunti numerosi miglioramenti alla cosmesi e alla meccanica di gioco. Per i più smemorati ricordiamo che **Exhumed** è uno sparatutto in prima persona che ha come protagonista un avventuriero inviato in Egitto per sconfiggere una forza distruttiva capace di distruggere le regioni che circondano la valle in cui è sepolta. Ovviamente il vostro scopo è quello di scoprire come affrontare questa energia straordinaria avanzando in luoghi pieni di mostri di ogni genere che voi dilanierete per mezzo di una vasta panoplia di armi di ogni tipo. Riserbo assoluto per ciò che concerne al data di uscita del gioco, non attendetevelo comunque prima della fine dell'anno.

QUAKE 64

John Carmack della Id Software ha recentemente affermato che la conversione per Nintendo 64 del popolare sparatutto poligonale in prima persona **Quake** si sta tramutando in un qualcosa di veramente eccezionale. La qualità grafica supera quella della versione per le migliori schede acceleratrici 3D per PC conservando comunque un fluidissimo frame rate di 30 immagini al secondo. **Quake 64** vanterà inoltre effetti di trasparenza per l'acqua e calcolo della rifrazione della luce in tempo reale. L'unico problema riguarda il ridotto spazio offerto dalla cartuccia che potrebbe costringere gli sviluppatori a non inserire tutti i livelli pensati per il gioco. Sembra quindi che conterrà una miscela di stage scelta tra quelli della versione base per PC e dei successivi add-on ai quali verranno aggiunti altri creati ex-novo. Auguriamoci che per questo motivo non si scelga di trasformarlo in un titolo per 64 DD, azione che provocherebbe sicuramente uno slittamento della data di uscita per altro non ancora definita con sicurezza. (N.B: le foto si riferiscono alla versione PC)

J-LEAGUE ELEVEN 1997

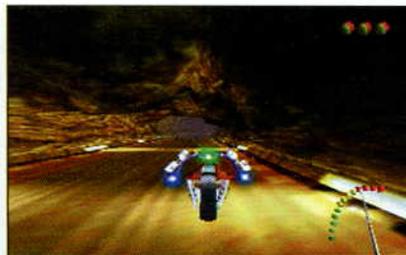
Con questa nuova simulazione calcistica della Hudson, sono quattro i nuovi giochi di calcio previsti per il Nintendo 64 che, aggiunti ai due titoli già usciti, rendono questo sport la maggiore fonte d'ispirazione per i giochi sportivi creati per la nuova console Nintendo. Come avrete capito dal titolo, **J-League Eleven 1997** gode della licenza della J-League che gli consente di possedere i nomi delle squadre e dei giocatori del campionato di calcio giapponese oltre che tutte le statistiche a loro relative. Tra le varie opzioni offerte dal gioco abbiamo il classico torneo, l'allenamento sul campo e dei rigori. E' anche possibile giocare ad un All Star Mode che vi consente di creare una squadra di campioni scegliendo tra i migliori giocatori appartenenti alla J-League. Se le squadre giapponesi non vi soddisfano potrete anche creare un vostro team tramite un editor immediato quanto completo. Grazie ad esso potrete personalizzare nomi ed uniformi della vostra squadra e persino inventarvi la bandiera e la mascotte! Tutte queste informazioni potranno essere memorizzate all'interno del Memory Pack in modo da poter utilizzare la squadra da voi creata anche nelle partite amichevoli con i vostri amici. Tra gli altri elementi del gioco che la Hudson ha annunciato abbiamo la presenza di tre stadi differenti, la possibilità di giocare di giorno o di notte e l'inserimento di svariate condizioni atmosferiche come forte vento e pioggia. Come nelle simulazioni di calcio precedentemente uscite, sarà possibile il gioco contemporaneo di quattro persone. **J-League Eleven 1997** verrà distribuito in una cartuccia da 64 Mbit a partire da quest'estate.

ULTRA BATTLE ROYAL

Gli appassionati di lotta non dovranno accontentarsi di prendersi a capocciate con il singolare **64 Oozumo** della Bottom Up. E' stata infatti finalmente annunciata dalla Asmik una simulazione di wrestling che sarà la gioia di tutti gli appassionati di questo sport. Il particolare più esaltante di **Ultra Battle Royal** è l'elevato realismo dei suoi lottatori che vantano modelli poligonali perfettamente realizzati ed animati con estrema fluidità. Inoltre ogni giocatore ha a disposizione una vasta teoria di mosse tra cui salti dai pali, calci acrobatici e chiavi articolari. Gli unici difetti che traspaiono dalle ultime demo mostrate sono una certa lentezza del gioco e un ridotto numero di personaggi disponibili, lacune queste perfettamente colmabili da parte dell'Asmik. In fondo all'uscita del gioco mancano ancora molti mesi, sembra infatti che non sarà ultimato prima di dicembre.

CONDEMNED

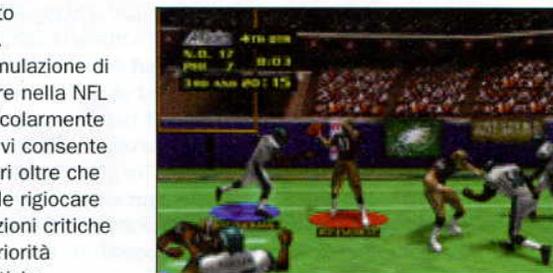
Gli Iguana Entertainment stanno sviluppando uno sparatutto poligonale in prima persona dove i giocatori viaggiano con i loro veicoli anti-gravità attraverso stretti corridoi e desolati paesaggi industriali massacrandosi a colpi di laser. **Condemned** vi consente di scegliere tra sedici differenti piloti tra cui un poliziotto in cerca di vendetta e una teppista particolarmente sexy. Le numerose aree di gioco incluse vantano dimensioni notevoli e numerose ambientazioni che spaziano da centrali nucleari a stazioni spaziali orbitanti attorno al pianeta. Com'è ormai abitudine in molti giochi per Nintendo 64 anche **Condemned** consente il gioco in multiplayer fino a quattro giocatori contemporaneamente. Un ultimo particolare degno di nota è lo stile gore che traspare da alcune scene mostrate del gioco. Accetterà l'inquisizione nintendiana gli squartamenti e le decapitazioni contenute in questo gioco? Viste le estreme potenzialità di **Condemned** pensiamo di sì...

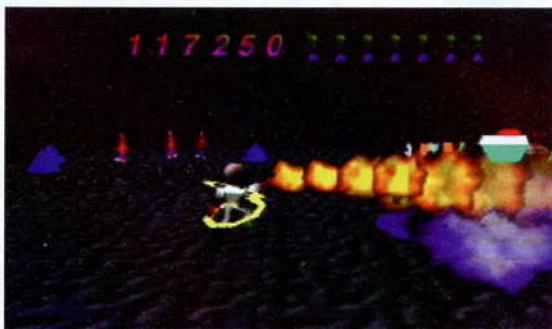
EXTREME G

La Acclaim continua il suo particolarmente attivo supporto alla nuova console Nintendo con una straordinaria simulazione di guida futurista che fa il verso al popolare **WipEout** della Psygnosis. **Extreme G** vi porta in un mondo dai paesaggi alieni per partecipare ad un gran premio futuristico dove moto ipertecnologiche si danno battaglia a colpi di missili e laser. I giocatori, fino a quattro contemporaneamente, possono scegliere tra otto mezzi differenti, ognuno dotato di due armi fisse ed alcuni dispositivi usa e getta. Tra questi troviamo acceleratori particellari, dispositivi di dissimulazione e missili che causano ai propri bersagli gli effetti più disparati. I circuiti a disposizione sono una dozzina e vantano ambientazioni subacquee, cittadine e vulcaniche. Particolarmente scenografiche saranno anche alcune zone del circuito dotate di giri della morte, avvitamenti e salti nel vuoto. Le modalità di gioco al momento annunciate sono la gara classica ed un frenetico battle mode, tutti giocabili sia in singolo sia in multiplayer. Il genere della colonna sonora non è stato ancora deciso, l'Acclaim sta ancora considerando se utilizzare la classica musica techno che accompagna questo tipo di giochi oppure se sostituirla con il Trip Hop o addirittura la musica classica. Questa interessante alternativa al bambinesco **Mario Kart**, prodotta dall'Acclaim e sviluppata dalla Probe, dovrebbe vedere la luce nel novembre di quest'anno.

ULTRA SOCCER

Ultra Soccer è il titolo provvisorio che la Probe ha dato alla sua nuova simulazione di calcio in attesa di riuscire ad avere la licenza FIFA per poter utilizzare personaggi e squadre reali. Nel frattempo gli sviluppatori si stanno concentrando su quello che sarà l'aspetto migliore del gioco, l'intelligenza artificiale degli avversari. I giocatori infatti, invece che comportarsi come pupazzi che si attivano quando gli passa vicino la palla, si comporteranno come persone reali cercando sempre di smarcarsi ed approfittando di ogni occasione per lanciarsi verso la porta dell'avversario. **Ultra Soccer** vanterà inoltre perfette riproduzioni degli stadi oltre che differenti condizioni atmosferiche. Cercheremo di informarvi sulla data di uscita di questo promettente gioco non appena ci verrà comunicata dall'Acclaim.

NFL QUARTERBACK CLUB 98

Prodotto dall'Acclaim e sviluppato dall'Iguana Entertainment, **NFL Quarterback Club 98** è una simulazione di football americano che offre ben trenta squadre nella NFL per un totale di 1500 giocatori differenti. Particolarmente curato nell'aspetto manageriale, questo gioco vi consente di creare, acquistare o vendere i vostri giocatori oltre che inventare nuove squadre. Sarà inoltre possibile rigiocare importanti partite del passato e ricreare situazioni critiche in cui dovrete uscire da nette condizioni d'inferiorità vincendo contro ogni aspettativa. Le caratteristiche cosmetiche del gioco comprendono una risoluzione di 640x480, una elevata fluidità ed un particolare realismo dei movimenti ottenuto con l'ormai inflazionata tecnica del motion capture. Se lo sviluppo procede senza intoppi dovreste poter vedere **NFL Quarterback Club 98** negli scaffali dei negozi entro novembre.

ROBOTRON 64

Uscito nelle sale giochi all'inizio degli anni 80, **Robotron 2084** era uno sparatutto denso di azione e frenesia dalla giocabilità immediata e coinvolgente. La sua conversione per Nintendo 64, che segue quelle per PlayStation e PC, dovrebbe conservare le sue caratteristiche generali offrendo in più la spettacolare grafica che solo il 32-bit della grande N può dare. La Midway ha aggiunto per l'occasione ben duecento livelli, i primi trenta dei quali saranno basati sul primo episodio della serie. Altri cambiamenti nella meccanica di gioco riguardano l'inserimento di una smart bomb e di numerose armi aggiuntive. Inoltre è stato introdotto un obiettivo finale da raggiungere che, per un gioco il cui obiettivo era semplicemente collezionare punti, è una modifica piuttosto radicale. Le differenze con la versione PlayStation riguardano un sistema d'inquadrature dinamico ed una migliore giocabilità oltre che l'introduzione di veri e propri colpi speciali, ottenibili utilizzando la stessa sequenza di mosse delle fatality di **Mortal Kombat**, che vi permetteranno di guadagnare nuove e potenti armi. **Robotron 64** è previsto per il mese di giugno in America.

CHAMELELON TWIST

Le nuove immagini giunte dalla Nintendo relative a **Chameleon Twist** lo descrivono sempre più come un platform con numerosi elementi da puzzle game. Non si contano infatti gli enigmi da risolvere utilizzando sia le eccezionali doti atletiche del protagonista sia la sua smisurata lingua prensile. Dal punto di vista grafico, il gioco si rivela ancora più dettagliato e colorato di quanto non sembrasse nelle prime immagini, particolarmente efficace è soprattutto l'effetto d'allungamento della stupefacente lingua animata. **Chameleon Twist** sarà contenuto in una cartuccia da 64 Mbit la cui uscita non è stata ancora rivelata dai suoi sviluppatori.

MEGA chat

TERREMOTO SU SATURNO!

Per quanto riguarda la progettazione e lo sviluppo tecnico di videogiochi ci sono poche software house in grado di contrastare lo strapotere dei team nipponici. Due di queste società statunitensi sono ora unite nello sforzo di offrire ai possessori di Saturn la versione di **Quake** più spettacolare che si sia mai vista. La prima di queste è la Id software che in pratica da sola ha inventato il genere degli sparatutto soggettivi. Dal vecchissimo **Wolfenstein 3D**, ma soprattutto a partire da **Doom**, questi genialoidi sono riusciti ad offrire ai giocatori di tutto il mondo un'esperienza di gioco totalmente nuova e sempre più coinvolgente. Non diciamo certo una novità se affermiamo che **Doom** è forse il prodotto più innovativo apparso sul mercato in questi anni e il suo successo, fatto di un realismo tridimensionale mai visto prima, è attestato anche dalle decine di cloni usciti sul mercato. L'altra software house di cui stiamo parlando è la Lobotomy Software che lo scorso anno ha impressionato il mondo con il suo **Exhumed**, che dimostrava come il Saturn fosse stato fino a quel momento sottovalutato da molti e sottoutilizzato dai programmatori, spostando molto più avanti i limiti tecnici di questa console. In termini di fluidità, di velocità e di effetti speciali non c'è gioco, né su Saturn né su Playstation, che abbia raggiunto questi livelli. Ora queste due star del settore videoludico si sono unite per convertire **Quake**, un titolo che qualcuno si azzarda a definire il gioco più bello di tutti i tempi, sul Saturn. C'è da scommetterci che ne vedremo delle belle.

BUONE NOTIZIE ALL'ORIZZONTE

Come purtroppo molti di voi ricorderanno, la prima conversione di un titolo della Id Software sul Saturn, **Doom**, non è stata un grande successo anzi, per usare un eufemismo, potremmo dire che era una mezza schifezza. Come ce ne siamo accorti noi anche i programmatori stessi se ne devono per forza essere resi conto e questo spiegherebbe l'assegnazione della conversione del loro maggiore successo a un team d'indiscussa qualità come la Lobotomy, che difficilmente cicca qualche colpo. Abbiamo avuto la fortuna di poter avere le prime immagini del gioco e, senza tenervi ulteriormente sulle spine, andiamo a vedere i primi giudizi che se ne possono trarre. Se la conversione di **Doom** era piuttosto simile graficamente all'originale per PC, il punto in cui era fortemente deficitaria era la frequenza dei frame, che rendeva l'azione scattosa e per niente realistica. La Lobotomy Software, partendo invece dall'ottima base delle routine sviluppate per **Exhumed**, capaci di muovere fra i 20 e i 30 frame al secondo in base alla complessità dello scenario, sta ottenendo risultati ben migliori. SlaveDriver, il loro motore 3D che prende il nome dalla versione americana di **Exhumed** (**PowerSlave**), è stato ulteriormente spinto oltre riuscendo ad ottenere risultati ancora migliori per quanto riguarda gli effetti di luce e texture mapping. Precedentemente questo motore usava grafica 2D all'interno di ambienti tridimensionali, mentre per **Quake** i programmatori sono riusciti a fargli fare un ulteriore passo in avanti inserendo oggetti totalmente in 3D e molte altre varianti per quanto riguarda armamenti e oggetti che potete trovare durante l'avventura. Ora tutto è sviluppato a poligoni, proprio come avveniva nella versione originale per Personal Computer. Attualmente alcune di queste cose sono per lo più in fase di sviluppo ma John Carmack, padre padrone della Id, è molto impressionato da quello che la Lobotomy è già riuscita a fare nel poco tempo concessole finora ed è molto fiducioso sulla sua evoluzione da qui al lancio ufficiale.

QUI, QUO, QUAKE

Se appunto la velocità d'azione e la fluidità sono molto simili a quelle di **Exhumed**, è negli effetti speciali, soprattutto in quelli di luce, che si vedranno i maggiori miglioramenti. Se sul Pc avevamo qualche lampeggio e delle penombre, peraltro ben fatte, la situazione sul Saturn sarà più complessa e affascinante, tanto da far ricredere anche coloro che dopo il primo capolavoro della Lobotomy ancora ritenevano il 32-bit della Sega inferiore alla Playstation. Altro aspetto molto spettacolare sarà dato dalle scene subacquee che, distaccandosi un po' da quello che erano nell'originale, andranno a somigliare molto di più all'azione di **Tomb Raider**, con un guadagno sicuro dal punto di vista della varietà e del divertimento. Razzi che illuminano con la loro scia, granate che esplodono dopo esser rotolate e tutto quanto faceva spettacolo nel primo **Quake** sarà fedelmente riportato per la gioia dei cultori di questo titolo. Sfortunatamente però siamo ancora all'inizio dello sviluppo e ci toccherà attendere ancora qualche mese prima di vedere questa attesissima conversione uscire nei negozi. Anche se è presto per giudicare, si può dire che il gioco promette molto bene e questo ci fa soffrire ulteriormente, bramando noi di metterci sopra le mani in breve tempo. Nel frattempo vi lascio all'intervista esclusiva ai

A BUON INTENDITORE

Molti si chiedono se il Saturn riuscirà, grazie all'esperienza della Lobotomy, a proporre una conversione soddisfacente di Quake. Queste foto sicuramente non bastano per fugare ogni dubbio ma sicuramente sono già indicative di quanta cura i programmatori stiano mettendo nella conversione.

Versione pc

Versione Saturn

Versione pc

Versione Saturn

protagonisti di questo lavoro. Non mancheremo comunque di tenervi sempre informati su come procedono i lavori con tutte le notizie che riusciremo a procurarci, a costo di camuffarci da macchina del caffè nella sede della Lobotomy!

RISPOSTE DALL'EPICENTRO: PARLANO I LOBOTOMY

Chi meglio dei diretti interessati può informarci su come procede la conversione del titolo più atteso dell'anno? Eccoci quindi faccia a faccia con la Lobotomy Software e non sappiamo se sia una esperienza più inquietante per loro o per noi!

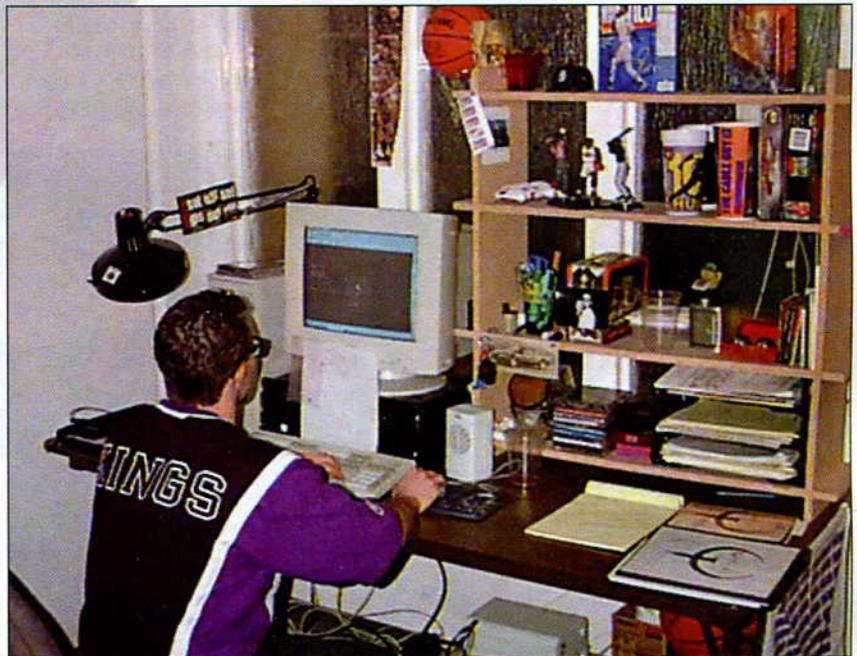
Mega Console: Nella sua versione per PC Quake è stato uno dei titoli più venduti di tutti i tempi e quello che più ha influenzato il mercato ultimamente. Che opinione avete del gioco?
Lobotomy: Dal punto di vista tecnico rappresenta un incredibile passo avanti rispetto a tutti i suoi diretti concorrenti. Probabilmente anche dal punto di vista del concept e della progettazione non ha nulla da invidiare ad altri. La tridimensionalità che è stata data a tutti i mostri e agli altro oggetti presenti sulla scena ha aggiunto un elemento di realismo molto forte rispetto a Doom e ai suoi cloni. Ci abbiamo giocato per molto tempo e non penso di sbagliare nel dire che per mesi è stato il nostro gioco preferito.

MC: Prima Duke Nukem 3D della 3D Realms e ora Quake della Id Software. Non sentite la pressione di dover convertire per Saturn due dei titoli di punta su cui la Sega fa affidamento per recuperare il terreno perduto rispetto alla Playstation?
L: Ovviamente è una grossa opportunità per noi, entrambi i titoli sono prodotti di tutto rispetto e che attirano l'attenzione di grossa parte del pubblico e della stampa specializzata. Comunque dopo aver completato PowerSlave per Saturn pensiamo di essere in grado di convertire degnamente sia Duke che Quake su questa console. I tempi in effetti sono un po' stretti ma pensiamo di riuscire a portare a termine brillantemente il lavoro per l'estate.

MC: In una vostra precedente intervista avete detto che Quake è un gioco che richiede una tecnologia molto avanzata. Come intendete agire per convertire un titolo così complesso per Saturn?
L: Stiamo cercando di tirare fuori il massimo da questa macchina. La prima cosa è cercare di ricreare l'ambientazione e l'atmosfera tipiche di Quake. Certamente quando si fa un lavoro del genere, convertendo un titolo tra due piattaforme così diverse, si deve per forza scendere a compromessi ma pensiamo di fare un ottimo lavoro limitando al massimo i cambiamenti e i ritocchi.

MC: Appunto. La tecnologia PC è molto diversa da quella con cui avete a che fare, e in quell'ambiente è stato progettato Quake. Quali sono i principali problemi tecnici che dovrete affrontare?
L: Alcune delle ambientazioni di Quake sono costruite in modo davvero complesso. Per mantenere questa struttura intricata senza dover sacrificare la fluidità dello scrolling abbiamo deciso di ricostruire tutti i livelli nel modo più fedele possibile, tralasciando il classico lavoro di conversione che si tenta di fare generalmente in questi casi. In questo modo crediamo di riuscire ad ottenere risultati ben più convincenti.

MC: Userete anche in questo caso il motore 3D che già avete utilizzato in Exhumed? Considerando il diverso spessore tecnico del gioco pensate che sia ancora appropriato?
L: Saremmo degli stupidi se non sfruttassimo il lavoro già fatto. Ezra, il programmatore che ha studiato il motore, sta lavorando alle modifiche necessarie per produrre quello di cui abbiamo bisogno. Per prima cosa la visuale d'azione dovrà essere più ampia e si dovranno visualizzare più poligoni contemporaneamente senza per questo sacrificare la fluidità. Questo a causa della

Un momento di relax lobotomico: il gioco è una specia di Worms all'ennesima potenza

maggiore complessità degli scenari di Quake rispetto a quelli che si potevano incontrare nel nostro Exhumed. Per quanto riguarda gli effetti di luce siamo ora in grado di replicare gli ottimi risultati ottenuti dalla Id nella versione originale, non solo supportando effetti dinamici ma potendo definire anche il colore di ogni singola fonte di luce. Ma questo non è che l'inizio, quando il gioco sarà finito vedrete che avremo inserito anche tanti altri piccoli particolari che abbiamo già in mente da questo punto di vista.

MC: Quando si converte da coin op si devono inevitabilmente fare dei tagli e dei ridimensionamenti. Quake viene invece dal mondo dei personal computer, che genere di limitazioni dovrete porre e perché?
L: Questo è assolutamente vero perché nessuna piattaforma è uguale all'altra, ognuna è dotata delle proprie caratteristiche peculiari, coi propri punti di forza e difetti. Ora siamo troppo all'inizio del lavoro di sviluppo per capire se e quali sacrifici dovremo fare ma il nostro obiettivo è quello di minimizzare le differenze fra le diverse versioni. Anzi, se possibile la versione Saturn sarà più ricca, in fondo in Exhumed ci sono caratteristiche che la versione PC di Quake non può vantare.

MC: Quanto vi condiziona la limitata memoria del Saturn (solo due megabytes) quando vi trovate a fare una conversione di questo tipo?
L: In effetti la memoria è sempre un problema quando si lavora con le console. Comunque sul Saturn abbiamo sempre lavorato senza che questo ci limitasse più di tanto, penso sarà così anche in questo caso.

MC: Uno degli elementi più innovativi è rappresentato dai mostri, totalmente composti da grafica poligonale, una cosa totalmente nuova anche per voi. Riuscirete a portare il tutto sul Saturn oppure opterete per una soluzione intermedia come nei casi di Duke o di Exhumed?
L: Quake su Saturn avrà i mostri poligonali, esattamente come accadeva nella versione per PC.

MC: Gli sparatutto soggettivi della Lobotomy sono sempre stati dei capolavori per quanto riguarda la fluidità e velocità di scorrimento. Pensate di riuscire a raggiungere i livelli delle vostre precedenti opere anche con un progetto più ampio e impegnativo come questo?
L: Prima di tutto grazie per i complimenti. Con le migliorie apportate al nostro motore 3D, combinate con l'esperienza accumulata con Exhumed pensiamo di riuscire a offrire al pubblico un prodotto dello stesso livello qualitativo. La fluidità, ovvero il numero di frames al secondo, è un po' il Santo Graal dei giochi di questo tipo: gran parte del nostro lavoro è finalizzata a questo aspetto, fondamentale per il successo degli sparatutto in soggettiva. Siamo fiduciosi però che non sarà certo Quake a farci perdere la reputazione che ci siamo fatti.

MC: Molto del fascino legato all'azione di Quake deriva da aspetti molto particolare del comportamento dei nemici, come quando aspettano nell'ombra per assalirvi alle spalle. Avrete problemi ad includere questi elementi?
L: Abbiamo naturalmente provato a fondo il gioco fin da prima che ci fosse affidato l'incarico e bisogna ammettere che la Id ha fatto un lavoro magistrale per quanto riguarda l'intelligenza artificiale. Come per altri aspetti noi non convertiremo le routine del Pc ma ne faremo delle nostre, questo appunto per riuscire a tirare fuori il meglio dal Saturn anche da questo punto di vista, con quelle originali non ci riusciremmo.

MC: Quake è un gioco molto violento. Pensate di avere dei problemi di censura?
L Come ho già detto noi abbiamo intenzione di produrre una conversione il più fedele possibile all'originale in termini di giocabilità, grafica e ambientazione. La Sega ci ha assicurato che non intende censurare il gioco, così come è successo per altri titoli della Id, e speriamo mantenga la parola.

MC: Quando avete iniziato la conversione e quando contate di portarla a termine?
L Abbiamo cominciato agli inizi dell'anno e pensiamo di concludere il tutto per la fine dell'estate (il lancio europeo è previsto per ottobre)

MC: La Id software ha messo a disposizione del pubblico molto materiale, fra mappe, texture e modellistica varia, tramite internet. Questo materiale vi è stato utile in questa fase del vostro lavoro?
L Certamente, soprattutto perché abbiamo sviluppato tutta una serie di utility per convertire i file sul Saturn e questa documentazione ci è stata utile per comprendere i vari tipi files con cui avevamo a che fare.

MC: Potete spiegarci brevemente il processo con cui trasportate da Personal Computer a Saturn i livelli, il texture e gli armamenti?
L: Abbiamo costruito tutti i livelli utilizzando utilizzando un software di nostra produzione chiamato BREW. Essenzialmente Paul Knutzen, che si occupa della costruzione dei livelli, ha giocato molto la versione originale e ha cercato di replicarla il più fedelmente possibile con Brew. Usiamo poi esattamente lo stesso texture della versione Pc. Il nostro motore accetta comunque texture al massimo di 64x64 pixels e quindi c'è stato un processo per rimpicciolire i singoli elementi per poterli utilizzare. La differenza comunque dovrebbe essere impercettibile. Per nemici e armi abbiamo importato per la maggior parte gli stessi oggetti, dove non è stato possibile abbiamo cercato di riprodurli il più fedelmente possibile.

MC: Buona parte del codice di Quake era programmata in C, riuscirete a convertire per Saturn anche queste parti?
L: I due sistemi operativi fra cui stiamo lavorando per questa conversione sono molto diversi. Dovremmo avere a disposizione il codice sorgente e le referenze ma si tratterebbe comunque di un lavoro molto complesso. E' comunque prematuro parlarne in questa fase.

MC Dal punto di vista sonoro l'originale aveva effetti sonori molto d'atmosfera e poteva vantare il contributo dei Nine Inch Nail per quanto

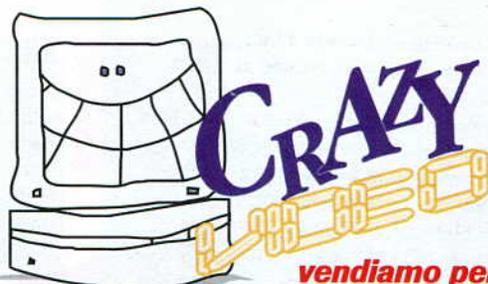
La sede della Lobotomy Software: bella, eh?

riguarda la musica. Che programmi avete per la versione Saturn?
L: Cercheremo di renderlo il più possibile simile al Quake originale, d'altronde sono in pochi quelli che potrebbero dare di più di NIN per il sonoro.

MC: Su Personal Computer Quake da il meglio se giocato in combinazione fra tasti e mouse. Che genere di controlli avete studiato per adattarlo al meglio al Saturn?
L: Certamente faremo tesoro dell'esperienza fatta con Exhumed e, visti i risultati positivi, penso che il sistema di controllo sarà per la maggior parte il medesimo. Partiremo da lì e cercheremo quindi di rendere il tutto sempre più intuitivo, anche per questo stiamo pensando d'inserire un'opzione che consenta al giocatore stesso di reimpostare i controlli.

MC: Che genere di vantaggi pensate possa portare il controller analogico in Quake, considerando quanto importante sia in questo gioco avere un totale controllo sull'ambiente tridimensionale?
L: Premetto subito che il controller analogico sarà supportato e questo apre sicuramente nuove frontiere e possibilità per ricreare un'esperienza di gioco ancora più coinvolgente.

MC: Mi sembra che abbiamo offerto ai nostri lettori un quadro abbastanza esauriente del vostro lavoro. C'è qualcos'altro che secondo voi dovrebbero assolutamente sapere?
L: Non resta molto da dire. Vorrei solo aggiungere che noi siamo per primi dei grandi utilizzatori di videogiochi e quindi vogliamo noi stessi produrre qualcosa a cui sia divertente giocare, forse per questo i nostri titoli sono tanto apprezzati e sempre per questo potete stare sicuri che daremo il massimo per non deludere i fans di Quake che anche su Saturn si aspettano una grande conversione di questo titolo.

La sala giochi dei Lobotomy comprende dei pezzi da museo...

Mission: Impossible

Gli adattamenti videoludici di famosi film sono quasi sempre stati mal considerati, tanto dalla stampa specializzata quanto da buona parte dei videogiocatori. Troppo spesso è capitato che la licenza di un grande film che sarebbe quindi potuto diventare un grande gioco, veniva utilizzata per realizzare un banalissimo platform multifase. Ora la situazione sembra però destinata a cambiare, come appare evidente dal qui presente **Mission: Impossible**. Il gioco, come probabilmente quasi tutti i lettori sapranno, si ispira a una pellicola cinematografica uscita lo scorso anno interpretata da Tom Cruise (il film, a sua volta, si ispirava a una popolarissima serie televisiva). Nei panni dell'agente Ethan Hunt, il compito del giocatore è quello di riuscire a sopravvivere attraverso sei livelli, eliminando nemici e cercando le prove della propria innocenza; il povero Ethan è infatti considerato un traditore dai suoi colleghi e, per questo motivo, non deve solamente vedersela con dei terroristi, ma anche con agenti della CIA pronti a tutto pur di catturarlo. Da quello che abbiamo potuto vedere, si può tranquillamente affermare che i programmatori della Ocean stiano svolgendo un ottimo lavoro. La grafica delle varie ambientazioni è veramente

Se sarete gentili con i civili, vi guideranno verso il percorso giusto...

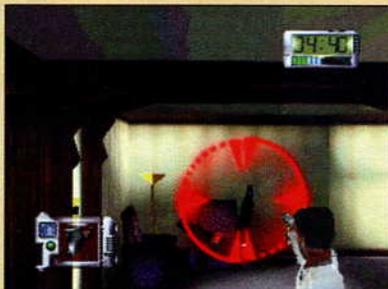
Mission: Impossible, una serie popolarissima e un film che è costato e ha incassato diversi milioni di dollari, grazie ai programmatori della Ocean sarà tra poco disponibile in versione videoludica per Nintendo 64. Per saperne di più, leggete quanto segue...

Ninna nanna...

UNA PISTOLA PER TOM

Quando Tom (o Ethan, se preferite) decide che è ora di utilizzare la pistola, la prospettiva di gioco subisce un evidente cambiamento e passa a una visuale che inquadra l'azione da dietro Ethan, all'altezza delle sue spalle, per rendere più semplice la mira. La testa del protagonista diventa trasparente, per vedere più tranquillamente cosa si trova di fronte.

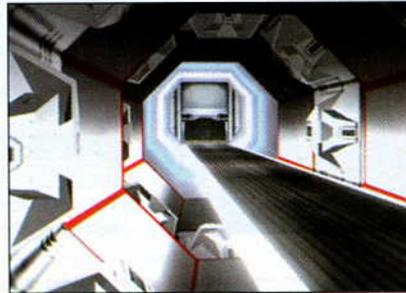
Ethan estrae la sua pistola; ora è pronto ad affrontare qualsiasi insidia si trovi dietro l'angolo

Appena si vuole sparare, la visuale di gioco cambia in questo modo

Bang! Penso che questo nemico non ci darà più molto fastidio, almeno in questa partita

Sono presenti ben otto sequenze di morti in Mission: Impossible

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	OCEAN
GENERE	AZIONE
USCITA	NON ANNUNCIATA

notevole, con ottimi effetti di luce e diversi tocchi di classe che ci hanno favorevolmente impressionato. A causa di problemi con la licenza, il protagonista non ha propriamente le sembianze di Tom Cruise, ma questo è senza dubbio un difetto di importanza secondaria. Altro elemento che aiuta a creare una atmosfera coinvolgente è la musica che si adatta alla situazione di gioco che si sta affrontando; quando Ethan si muove da solo, senza nessun nemico intorno, la colonna sonora è tranquilla e rilassante ma, una volta giunto al cospetto di qualche avversario, o durante una sparatoria, il ritmo diventa più frenetico e incalzante. Tutte queste caratteristiche tecniche, che si riferiscono ovviamente alla versione americana del gioco, dovrebbero essere convertite alla perfezione anche per l'edizione europea. Alcuni dirigenti della Ocean infatti ci hanno assicurato che la versione PAL non avrà i bordi neri laterali, così come non sarà inferiore la velocità di gioco. Per quanto riguarda la giocabilità, non possiamo ancora esprimere un giudizio definitivo; si tratta comunque di un prodotto particolarmente promettente che, se riuscirà a mantenersi sui livelli che abbiamo visto, potrebbe tranquillamente diventare il miglior adattamento videoludico di un film.

Uno dei vostri primi compiti in Mission: Impossible è farvi strada all'interno dell'atrio di un hotel per raggiungere l'ambasciata russa. Lasciate perdere il bar!

INTERVISTA CON IL MANAGER

Oltre a mostrarvi in esclusiva alcune immagini del gioco, siamo anche riusciti a intervistare brevemente Mark Rogers, il manager addetto al progetto **Mission: Impossible**. Abbiamo quindi sfruttato questa possibilità per chiedergli chiarimenti su alcuni interessanti aspetti del gioco, quali l'intelligenza artificiale e la grafica. Ecco un rapido resoconto di quello che ci ha detto...

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Mega Console: Di che tipo di intelligenza artificiale sono dotati i vari personaggi presenti in M:I?

Mark Rogers: Ogni personaggio è dotato di una notevole quantità di intelligenza artificiale. Ognuno ha una propria visione della situazione, un cervello, un corpo, e una funzione da compiere che dipende dalla attività che svolge. Un cameriere, ha come funzione principale quella di servire drink; egli continuerà a compiere questa azione fino a quando non succederà qualche cosa di particolare. Per esempio, basta spararargli o insultarlo, per provocare una reazione, che può essere la richiesta d'aiuto, o il tentativo di trovare un riparo, a secondo della sua personalità.

MC: Quindi è possibile muoversi nel gioco semplicemente sparando alla gente?

MR: Non direi. In alcune circostanze questo è possibile, ma non si viene ricompensati per comportamenti antisociali, come accade anche nella realtà.

MC: Quanta interazione con i personaggi è presente nel gioco?

MR: L'interazione è totale. Una volta che si ha un personaggio sotto controllo, si può fare quello che si vuole; picchiare altri nemici, copiare il loro volto, usare oggetti simili a quelli presenti nel film, o semplicemente prendere i loro vestiti.

AZIONE

MC: M: I è un titolo con molta azione?

MR: Inizialmente il gioco aveva molto meno azione della versione attuale; comunque non si tratta semplicemente di sparare a tutto quello che appare su schermo.

MC: Quali sono le caratteristiche più Arcade di M:I?

MR: Una sezione vede Ethan impegnato a evitare oggetti che gli vengono lanciati mentre si trova su un camion che è diretto all'interno di una base segreta. In un'altra sezione, per esempio, Ethan si deve calare da un precipizio evitando dei raggi laser (in questa fase il giocatore utilizzerà il pad analogico).

MC: Quanto è importante sparare nell'economia del gioco?

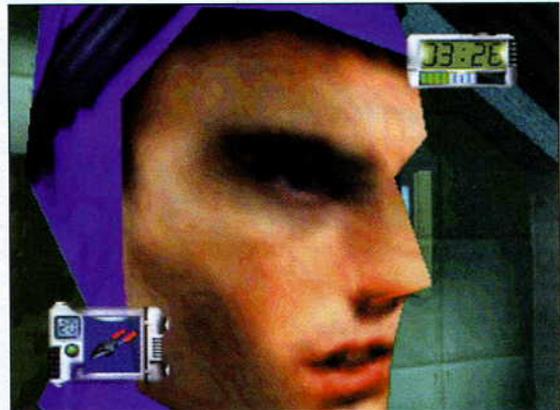
MR: Beh, molto dipende dalla mira del giocatore. Sono presenti ben otto diverse sequenze per la morte, con la possibilità quindi di ferire solamente oppure di eliminare completamente i nemici.

GRAFICA

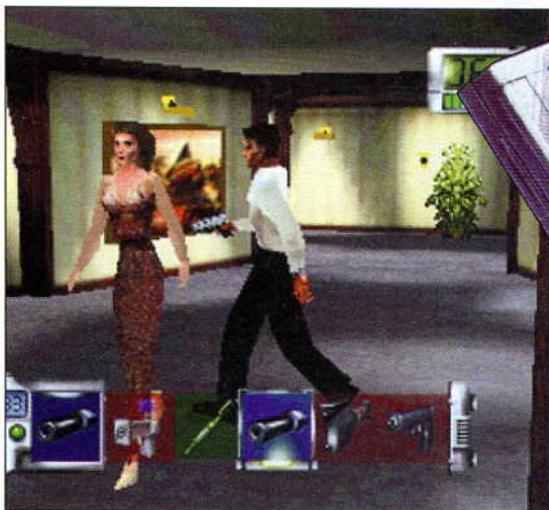
MC: A che livello è la qualità della grafica, paragonata a quella delle altre produzioni per N64 attualmente in circolazione?

MR: La qualità della grafica è discretamente elevata. Le sorgenti di luce nel gioco funzionano perfettamente e per esempio il movimento delle guardie nell'oscurità risulta eccellente.

MC: Che altri effetti grafici possiamo aspettarci?

MR: Al momento stiamo lavorando su effetti meteorologici quali la neve e la nebbia. La sequenza del treno poi sembra molto ben riuscita, visto che lo scorrere dello scenario visibile attraverso i finestrini garantisce una notevole sensazione di movimento.

Il livello di dettaglio dei volti è impressionante!

Il pannello in basso visualizza il vostro fornito equipaggiamento

Durante gli scontri a fuoco lo sprite di Ethan diventa semitrasparente in modo da consentirvi una visione più completa

Se sarete gentili con le donne... beh, avete altro da fare!

Travestimento da barman: mi ricorda uno dei più squallidi film di un certo Tom Cruise...

LA TRAMA

La trama di **Mission: Impossible**, segue abbastanza precisamente quello dell'omonimo film. L'unica differenza di una certa importanza è il fatto che i programmatori hanno deciso di ambientarlo in un'epoca futura, circa venti anni dopo lo svolgimento del film, così da poter rendere possibile l'inserimento di alcune avanzate tecnologie.

LIVELLO 1: AMBASCIATA RUSSA

Ethan è stato accusato di essere un traditore e l'unico modo che ha per ripulire la sua reputazione e di scoprire chi è il vero doppiogiochista è di recarsi nell'ambasciata russa, recuperare una programmatrice di computer e utilizzare le sue capacità per penetrare nel sistema informatico russo e scovare alcune informazioni segrete. Come appare evidente dalle foto, per entrare nell'ambasciata Ethan ha prima bisogno di attraversare un albergo.

LIVELLO 2: TRAFFICANTI D'ARMI

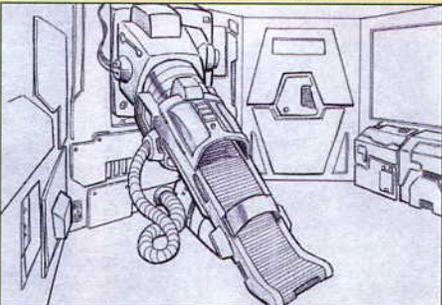
Dopo essere riuscito a penetrare nel sistema informatico dell'ambasciata russa, il prossimo compito che attende Ethan è quello di riuscire a infiltrarsi nell'isola in cui sono nascosti dei trafficanti di armi. Lo

scopo principale di questa missione è quello di fermare una vendita di armi nucleari a paesi del medio oriente. E' quindi necessario infiltrarsi nella base attraversando zone difese da pericolose sentinelle, prima di riuscire giungere al cospetto degli arabi e bloccarli.

LIVELLO 3: QUARTIER GENERALE DELLA CIA

Ethan, arrestato dalla CIA con l'accusa di lavorare anche per il nemico, viene condotto al quartier generale della CIA. Ambientato in un gigantesco palazzo di forma esagonale, in questo livello bisogna riuscire a sfuggire agli agenti segreti americani utilizzando principalmente gli ascensori che sono presenti nella parte centrale della torre. Da quello che abbiamo potuto vedere, le sequenze degli ascensori sono veramente eccezionali, grazie all'utilizzo di ottime visuali.

LIVELLO 4: SOTTERRANEI UFFICI CIA

Riuscito a scampare all'interrogatorio, Ethan devo ora far ritorno nel palazzo della CIA. Lo scopo di questa sezione è quello di trovare la lista su cui sono segnalati tutti gli agenti

traditori, oltre a quello della "talpa" che ha fatto accusare ingiustamente Ethan. La scena in cui bisogna evitare i raggi laser, con Ethan che si cala dal soffitto, è veramente notevole.

LIVELLO 5: STAZIONE DI WATERLOO

Alcuni agenti nemici cercano di eliminare Ethan in questa fermata della metropolitana. L'inseguimento porta fin sul treno che attraversa il canale della Manica, sul quale bisogna eliminare gli agenti nemici passando di vagone in vagone. Non si tratta di una impresa semplice visto che un elicottero sta seguendo il treno, distruggendo via via tutti i vagoni e che, se si colpiscono dei civili, il panico creato può rallentare sensibilmente Ethan.

LIVELLO 6: BOSS FINALE

Una volta giunti nell'ultimo vagone, Ethan si trova faccia a faccia con il boss. Si tratta fondamentalmente di una sezione in cui si deve sparare e evitare il nemico, in cui si è in possesso di una limitata quantità di munizioni. Quando tutti i nascondigli a disposizione di Ethan sono stati distrutti, nuove armi saranno disponibili per tentare di sconfiggere l'ultimo avversario.

Se sarete gentili con le guardie invece probabilmente vi arresteranno!

SECRET SERVICE

Attenzione! Le seguenti informazioni devono essere memorizzate e poi distrutte. Raccomandiamo a tutti i lettori di strappare questo box, di tagliuzzarlo in mille pezzetti e poi di buttarlo tra i rifiuti

NOME: Mark Rogers
OCCUPAZIONE: Project Manager
1° LAVORO NEI VIDEOGIOCHI: Frak! sul Commodore 64
GIOCHI PREFERITI ATTUALMENTE: Duke Nukem e Super Mario 64
GIOCHI PREFERITI DI SEMPRE: Command & Conquer
IL GIOCO CHE VORREI REALIZZARE: Una simulazione di guerra particolarmente complessa oppure un gioco in grado di riprodurre le sensazione dei vecchi titoli arcade

NOME: Dave Dixon
OCCUPAZIONE: Programmatore capo
1° LAVORO NEI VIDEOGIOCHI: Robocop 3D su Amiga
GIOCHI PREFERITI ATTUALMENTE: Mario Kart 64
GIOCHI PREFERITI DI SEMPRE: Turrican 2
IL GIOCO CHE VORREI REALIZZARE: Qualcosa in cui è presente un ambiente reale in cui è possibile interagire veramente.

NOME: Adrian Ludley
OCCUPAZIONE: Artista principale
1° LAVORO NEI VIDEOGIOCHI: Blood Valley su Spectrum 16K
GIOCHI PREFERITI ATTUALMENTE: Command & Conquer
GIOCHI PREFERITI DI SEMPRE: Gauntlet
IL GIOCO CHE VORREI REALIZZARE: Un titolo in 3D fantasy, tipo un Gauntlet su N64.

Zelda 64

La presentazione del DD64 è stato l'evento più importante della scorsa edizione dello *Shoshinkai Show,* la manifestazione fieristica Nintendo che si è tenuta a Tokyo a novembre. Tra i giochi previsti insieme al lettore di dischi magnetici c'era un certo **Zelda 64**, il primo episodio a 64-bit della leggendaria saga ideata da Shigeru Miyamoto. Ma il futuro del DD64 è ancora incerto e Nintendo ha preferito sviluppare anche una versione di **Zelda** su cartuccia che sarà disponibile con un anno di anticipo rispetto a quella su disco. Vedremo infatti la versione cartuccia per questo Natale, laddove **Zelda DD64** è stato posticipato alla fine del 1998... C'è una seconda ragione alla base del posticipo. Lo sviluppo di un secondo RPG, **Mother 3 the Pocket Monster** per DD64, è avanzato e Nintendo ha preferito non disturbarne l'uscita con la concorrenza di un secondo gioco di ruolo. Inoltre, è praticamente certo l'arrivo di **Super Mario DD64**, il seguito ufficiale del *best seller* della passata stagione. **Zelda 64** ricorda molto **Mario** dal punto di vista del *gameplay*. Link, il protagonista, si muove realisticamente in spettacolari scenari tridimensionali. Il *mapping* di **Zelda** ai richiama direttamente a quello di **Mario**. La versione per Nintendo 64 contiene la maggior parte degli elementi dei precedenti episodi a otto e sedici bit. Nel gioco, Link dovrà recuperare alcuni cuori per estendere la sua vita virtuale nonché raccogliere cristalli e oggetti utili. I combattimenti in tre dimensioni non hanno nulla a che fare con quelli a due dimensioni. Scordatevi la piattezza del 2D: Link sarà attaccato da tutte le direzioni e persino dal cielo. Dovrete usare lo scudo per difendervi dalle incursioni di vampiri assetati di sangue. Il nostro eroe avrà la possibilità di utilizzare differenti armi, anche se al momento Nintendo ne ha presentate solo due: una spada e una balestra, ma sicuramente ritroveremo anche il resto dell'arsenale di Link (boomerang, bombe, arco e frecce) nonché armi inedite. Per quanto concerne gli scenari, siamo in grado di presentarvi immagini inedite tratte dal gioco. In questa pagina potete vedere Link mentre attraversa una foresta

Gli eventi narrati in Zelda 64 si svolgono dopo quelli di The Legend of Zelda 2. Link appare più maturo

SCHEDA

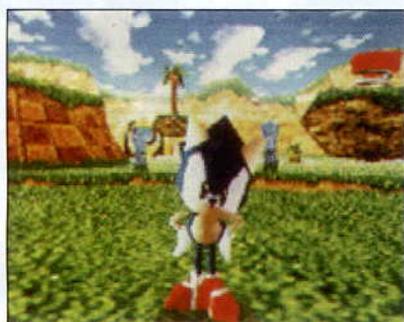
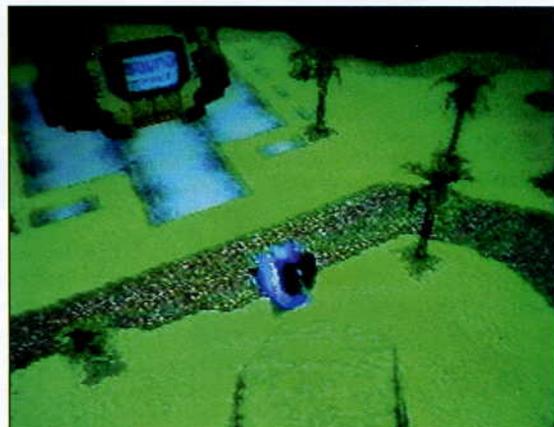
CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	GIOCO DI RUOLO
USCITA	NATALE

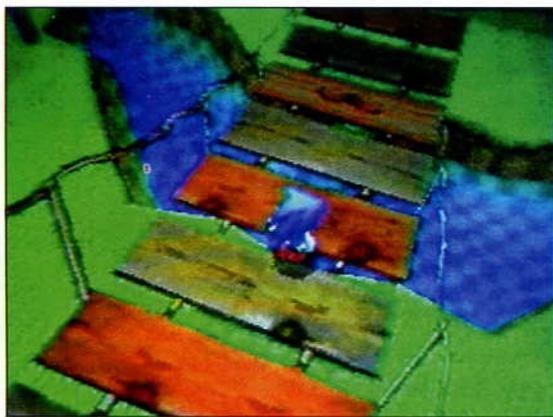
Legend of Zelda è un eccellente action-rpg che vanta combattimenti spettacolari in tempo reale

incantata piena di insidie. Un secondo livello è ambientato in prossimità del Lago Hiral dove incontreremo una simpatica ragazzina. Altri *stages* si svolgono in cupe caverne e in labirintici e catacombali *dungeons*. Di questi, vanno segnalati gli incredibili effetti di illuminazione e ombreggiatura. Le torce appese ai muri contribuiscono a creare un'atmosfera incredibile. Durante il corso dell'avventura incontreremo molti personaggi e mostri incontrati nei precedenti episodi, ovviamente "tridimensionalizzati". Tra questi segnaliamo: Pow il fantasmino, il Signore del Muro, Stalforce lo scheletro, il Cavaliere di Ferro e Dodongoa il gigantesco mostro verde (ma potremmo continuare per ore: il bestiario di Zelda è incredibilmente vasto). Le scene di combattimento del gioco saranno incredibilmente realistiche: affettando i mostri li vedremo crollare in una pozza di sangue poligonale. Nintendo prevedeva di sviluppare il gioco su una cartuccia da 128 megabit, ma considerando l'evoluzione del gioco, non saremmo sorpresi se alla fine venisse utilizzato un supporto di memoria più esteso. Ovviamente, anche il prezzo del gioco salirà di conseguenza, anche se una base installata sempre più estesa consentirebbe di tenere i costi di vendita a livelli più accessibili. Per quanto concerne la versione per DD64, Nintendo ha rivelato che sarà possibile utilizzarla in congiunzione con il gioco su cartuccia, anche se i dettagli al momento sono ancora misteriosi. Se volete saperne di più, non perdete il prossimo numero di MEGA Console...

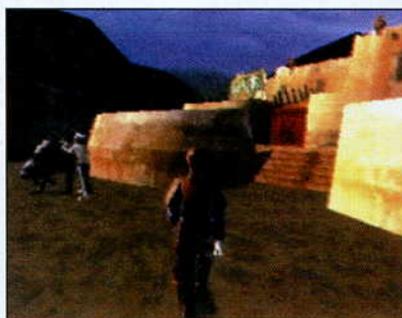
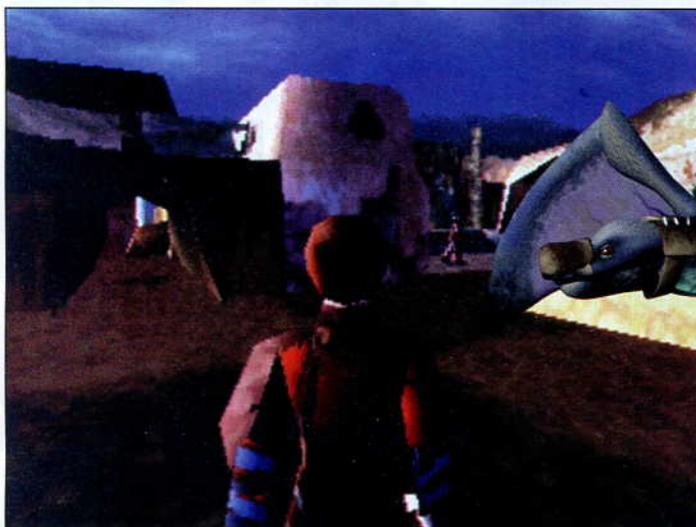
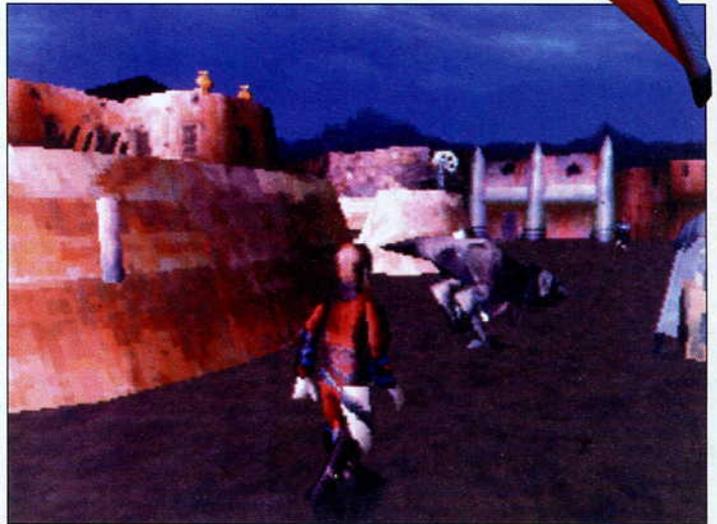
Le visuali di gioco sono numerose ed enfatizzano l'elemento spettacolare dell'azione

Sonic Jam

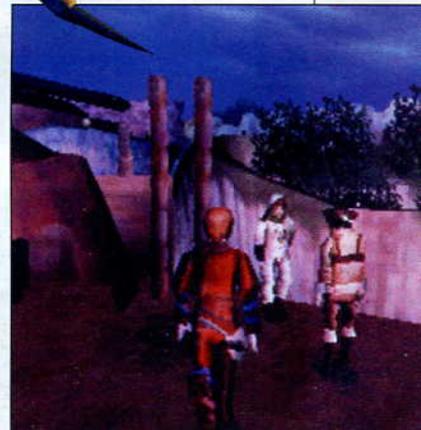
Sonic Jam è uno dei titoli più importanti dell'anno per Sega Saturn e coinvolge il visionario Yuji Naka e l'intero *Sonic Team*. Non si tratta di un *mix* tra **Sonic the Hedgehog** e **NBA Jam**, bensì il primo capitolo dell'ambizioso *Progetto Sonic*, una delle priorità di Sega per la nuova stagione ludica. In cosa consiste esattamente il *Progetto Sonic*? Semplice, nel rilancio in grande stile del porcospino blu, ormai lontano dai fasti dei primi anni novanta quando Sega dominava il mercato occidentale e Sony si limitava a pubblicare pessimi *tie-in* per Megadrive. Il *Progetto Sonic* si estrinseca in tre titoli interpretati dal nostro eroe appuntito. **Sonic Jam** è il primo di questi. Non si tratta, lo diciamo subito, di un gioco interamente nuovo. Al contrario, è una mera collezione di vecchi titoli già apparsi sul 16-bit Sega: **Sonic**, **Sonic 2**, **Sonic 3**, **Sonic & Knuckles.** E' possibile utilizzare il medesimo personaggio all'interno di tutti e quattro i titoli. Per dare un minimo di spessore alla manovra commerciale, *Sonic Team* ha aggiunto una introduzione giocabile interamente in 3D che fa il verso alle visite guidate ai Musei Namco per PlayStation. La sezione poligonale supporta il pad analogico Sega commercializzato con **Nights**. Cosmeticamente parlando, l'intro giocabile è davvero impressionante ed è paragonabile ai preziosismi grafici di **Super Mario 64**: particolarmente convincenti gli effetti di trasparenza della cascata e gli alberi. Ma l'entusiasmo dura poco: il tutto si risolve a guidare **Sonic** verso uno dei quattro titoli disponibili nella raccolta oppure a una serie di illustrazioni. *Hmmm...* Presentato al Tokyo Game Show di aprile, **Sonic Jam** è stato accolto un po' tiepidamente. Il gioco è previsto a giugno al prezzo di 4800 yen, 65.000 lire circa. Oltre ai quattro giochi rieditati, **Sonic Jam** include anche una galleria d'arte

CASA PRODUTTRICE	**SEGA**
GENERE	**AZIONE**
USCITA	**27 GIUGNO**

elettronica, un negozio di musica digitale, un cinema dinamico e una sezione "storica". Il recupero frettoloso di **Sonic** sembra essere stato motivato dal *flop* commerciale di **Nights**. Il titolo di Yuji Naka non ha incontrato il successo che ci si attendeva e Sega non poteva certo permettersi di adottare un portabandiera fallimentare Concludiamo con alcune indiscrezioni circa il futuro di **Sonic** su Saturn: pare che vedremo presto una simulazione di corsa basata sui personaggi del *Sonic Team* (**Mario Kart 64** *anyone?*). Altro non sarebbe che l'edizione *deluxe* del vecchio **Sonic Drift** per Game Gear. Il terzo e ultimo episodio della trilogia di **Sonic Jam** dovrebbe essere **Sonic X-Treme**, l'avventura tridimensionale che Sega aveva annunciato oltre un anno fa prima di abbandonare frettolosamente per dare la precedenza ad altri progetti (**Virtua Fighter 3**, **Sega Touring Car**). In questo senso, l'introduzione giocabile di **Sonic Jam** dovrebbe rappresentare un demo di **Sonic X-Treme.** Non a caso, entrambi i titoli dovrebbero essere basati sullo stesso *engine*. Ma per saperne di più dovremo aspettare l'*Electronic Entertainment Expo* di Atlanta...

SONIC JAM
PRESS START BUTTON
© SEGA ENTERPRISES LTD.1997

Azel Panzer Dragoon RPG

Panzer Dragoon è stato uno dei primi sparatutto per Saturn ad essere introdotti sul mercato. Era il 1994 e la critica nipponica lo accolse con grande entusiasmo. L'originalità del prodotto contribuì ad incrementare notevolmente le vendite della console, consentendo a Sega, per oltre un anno, di mantenere un certo vantaggio su Sony. Un anno dopo, Andromeda introduceva il secondo episodio della serie, **Panzer Dragoon Zwei**, che offriva, al di là di una grafica eccellente, poche innovazioni sostanziali. In termini di vendite, le prestazioni di **Panzer Dragoon Zwei** furono al di sotto delle aspettative. Per il terzo capitolo, Sega ha saggiamente deciso di sviluppare qualcosa di completamente inedito. Il risultato è un *mix* tra uno sparatutto e un gioco di ruolo: **Azel Panzer Dragoon RPG**. Andromeda ha anche dichiarato che si tratta dell'episodio conclusivo della serie. Nel primo e nel secondo **Panzer Dragoon**, infatti, alcuni misteri erano rimasti irrisolti. **Azel**, invece, rivelerà tutti gli enigmi e di conseguenza non ci sarà bisogno di creare un quarto capitolo (sempre che il reparto *marketing* Sega non la penserà diversamente...). Come nei due precedenti titoli, il giocatore potrà sperimentare alcune spettacolari sezioni di sparatutto. Gli scenari saranno ancora più visionari di quelli precedentemente sorvolati. La grande innovazione del gioco riguarda la possibilità di volare nel cielo liberamente senza seguire un itinerario pre-fissato: scordatevi noiose sezioni interamente pre-calcolate in cui il giocatore si limita a sparacchiare qua e là. Nei

Il gioco è ambientato nello stesso "universo" creato dal team Andromeda, ma introduce nuovi personaggi come il giovane EDGE

Il terzo episodio della leggendaria saga di Andromeda dismette i panni dello shooter tridimensionale puro per indossare quelli di un action rpg davvero originale

Da segnalare la possibilità di volare liberamente, un'innovazione sostanziale rispetto ai due precedenti episodi, ancora legati a pattern prefissati. Le scene precalcolate spariranno completamente

Azel Panzer Dragoon RPG miscela momenti di forte intensità (fasi di furiosi combattimenti) a tradizionali sezioni di esplorazione e ricerca di oggetti

combattimenti, potremo aprire il fuoco da tutte le angolazioni e in tutte le direzioni. Il livello di Intelligenza Artificiale dei mostri è stato finalmente implementato: ogni nemico ora adotta tattiche di combattimento diverse. Data l'eterogeneità comportamentale dei numerosi avversari che fronteggeremo nel corso del gioco, saremo costretti a sviluppare differenti strategie. Andromeda assicura inoltre di aver migliorato sostanzialmente le animazioni. Come in **Panzer Dragoon**, avremo a disposizione un'arma a colpo guidato e un potente laser. **Azel** introduce nuovi personaggi, il più importante dei quali si chiama Edge (un omaggio alla celebre testata inglese?). Edge è un soldato di quindici anni che vive con il suo amato drago volante. Odia i Klemein perché hanno distrutto la sua famiglia quando era appena nato. Edge è cresciuto nella foresta assieme ai cacciatori. Un secondo personaggio è Lord Klemein, un ex-membro dell'Accademia Imperiale. Klemein ha rinnegato il suo ruolo di scienziato per l'impero ed è diventato un ribelle. Egli combatte l'esercito con l'ausilio di una misteriosa ragazza... **Azel Panzer Dragoon** non è il classico gioco di ruolo. La componente arcade lo rende un interessante ibrido. Tuttavia, la dimensione esplorativa è nettamente dominante rispetto alle fasi di sparatutto. Ci muoveremo di città in città alla ricerca di informazioni. Scenari e personaggi sono stati realizzati interamente in 3D. **Azel Panzer Dragoon** è un ambizioso RPG e rappresenta uno dei progetti più importanti dell'anno per Sega of Japan. Se il gioco riscuoterà un buon successo nella madrepatria, siamo certi che non dovremo attendere a lungo per la versione in lingua inglese...

Zap! Snowboarding Trix

Chiunque abbia potuto giocare a **Cool Boarders** sulla Playstation, può confermare che, malgrado la console su cui è stato prodotto, si tratta indubbiamente di un titolo dannatamente divertente. A quanto pare una versione avanzata è in fase di sviluppo per Saturn da parte dei programmatori dell'originale ma nel frattempo, i possessori del 32-bit di casa Sega che vogliono affrontare le piste innevate a bordo di uno snowboard, senza muoversi dalla propria cameretta, possono dare una occhiata a un titolo che ha molte somiglianze con **CB**; stiamo parlando di **Zap! Snowboarding Trix**. In questo prodotto, in fase di sviluppo in Giappone, sono presenti due differenti opzioni di gioco che garantiscono una discreta varietà d'azione. Prima di tutto abbiamo la discesa libera, in cui si possono affrontare tre percorsi ognuno con diverse caratteristiche e difficoltà. La prima pista è ovviamente la più semplice, con un numero di ostacoli veramente ridotto mentre nei restanti due tracciati si possono incontrare curve molto secche, baratri e anche biforcazioni che offrono diverse strade per completare il percorso. In questa sezione del gioco è presente un altro concorrente, controllato dal computer, ma bisogna ammettere che la vera sfida è quella di cercare di migliorare il proprio tempo. E' facile poi immaginare, da un gioco che si intitola **Zap! Snowboarding Trix** quale sia la seconda opzione che è stata messa a nostra disposizione dai programmatori. Come si può chiaramente vedere dalle diverse immagini sparse in questa pagina, il protagonista del gioco è in grado di compiere qualsiasi tipo di evoluzione volante, semplicemente utilizzando diverse combinazioni di tasti e di movimenti con il pad. I punti vengono attribuiti in base alla complessità e alla piacevolezza estetica delle varie evoluzioni aeree e vanno dai 70 punti per le mosse più semplici e meno riuscite, fino a un massimo di 1400 per delle combinazioni di salti particolarmente incasinate. Anche in questo caso, la componente che aggiunge longevità al gioco è il continuo tentativo di battere il proprio record eseguendo movimenti sempre più complicati e pericolosi. Interessante il fatto che, ogni volta che si sta per eseguire un salto, la visuale si avvicina al nostro personaggio inquadrando perfettamente i pregi e i difetti di ogni singolo trick; questo fatto, oltre a essere piacevole dal punto di vista estetico, può essere utili per capire i propri errori. Inoltre, i programmatori hanno inserito un percorso speciale appositamente per questa opzione, che quindi non è utilizzabile nella discesa libera, nel quale sono presenti moltissimi salti disegnati proprio per compiere i trick più spettacolari e che garantiscono i punteggi più elevati. Un paragone tra **Cool Boarders** e **Zap!** è praticamente inevitabile e, dopo un rapido esame, si nota chiaramente che tutti e due i giochi hanno dei pregi e dei difetti. Il titolo targato Sony è leggermente più fluido mentre quello per Saturn beneficia di una maggiore libertà di movimento e offre quindi maggiori possibilità di escursioni fuori pista. Sfortunatamente, da quello che abbiamo potuto vedere nella versione che ci è stata recapitata, in **Zap! Snowboarding Trix** sono presenti alcuni bug abbastanza strani. Per esempio in alcune parti del percorso la collisione degli sprite non è pienamente convincente tanto che basta toccare un muro per bloccarsi completamente. In altri momenti invece può capitare di trovarsi a volare in un dirupo senza il minimo preavviso. Speriamo solamente che questi difetti siamo corretti prima che la versione definitiva venga prodotta, così come speriamo di avere ulteriori informazioni (magari a riguardo di un eventuale lancio della versione americana o europea, attualmente non ancora annunciato) nei prossimi mesi.

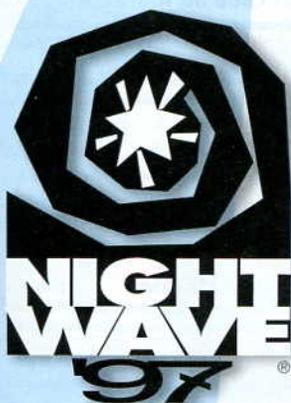
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	PONY CANYON
GENERE	SPORTIVO
USCITA	NON ANNUNCIATA

A NightWave '97 ascoltate, vestite, assaggiate, leggete, ballate e toccate la Notte.

(E con questo invito entrate gratis!)

Alla Fiera di Rimini **dal 7 al 9 giugno, dalle 15 a mezzanotte,** scoprite le tendenze, le musiche, le tecnologie, i cibi, le bevande, i look, le idee e i nuovi prodotti.
Ogni sera nell'arena Live Show **grandi concerti** e domenica 8 giugno, in esclusiva, la **Finale Mondiale** del **DMC-Technics World DJ Mixing Championship**, con DJ selezionati in 32 nazioni.
Ogni giorno sulla passerella della sala Fashion Show **sfilate** e **performance**, e nelle sale Workshop **incontri, proiezioni** e **mostre** sulle "Estetiche del XXI secolo", cioè le musiche, le mode e il futuro della creatività giovanile.

Gruppo Futura ti aspetta! Ritaglia questo biglietto, compilalo e consegnalo alle casse di NightWave '97: **entrerai gratis nel "Pianeta Notte"!**

Rassegna ed Eventi di Musica Tendenze e Club Culture

7-9 GIUGNO 1997
FIERA DI RIMINI

INFO: Tel 0541/711711
Fax 0541/711243
http://www.fierarimini.it

Vale 1 giorno (orario: 15.00/mezzanotte)

Compila anticipatamente in stampatello questo biglietto, eviterai code all'ingresso

NIGHT WAVE '97 ®

Cognome

Nome

Indirizzo n°

cap Citta' Prov.

telefono / eta' sesso (M) (F)

Invito offerto da:

Professione • Settore di attività

- ☐ Discografico
- ☐ DJ
- ☐ Pubblicitario
- ☐ Pierre
- ☐ Barman
- ☐ Animatore
- ☐ Titolare di locale
- ☐ Impresario
- ☐ Musicista
- ☐ Studente
- ☐ Moda
- ☐ Stampa
- ☐ Radio-TV
- ☐ Artista
- ☐ ________

Come hai saputo di NightWave?

- ☐ TV
- ☐ Radio
- ☐ Giornali
- ☐ Amici
- ☐ Locali
- ☐ Internet
- ☐ Fiere
- ☐ ________

Hai visitato NightWave nel 96?

- ☐ Sì
- ☐ No

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

A smentire il luogo comune che vuole l'attenzione generale ormai rivolta esclusivamente alle simulazioni di combattimento tridimensionali e al silicone di Pamela Anderson, Capcom tira fuori dal cappello non il coniglio Gilberto bensì l'ennesimo *beat'em up* bidimensionale, **Marvel Super Heroes vs Street Fighter.** Secondo picchiaduro della serie *versus* (il primo era **X-Men vs Street Fighter**), **Marvel Super Heroes vs Street Fighter Turbo Special Hyper Fuckin' Edition Deluxe** "include la bellezza di diciotto lottatori, una caterva di fondali e un godziliardo di mosse più o meno spettacolari" (il *cut & paste* è una grande invenzione). Dei personaggi incontrati in **Marvel Super Heroes** possiamo utilizzare Spiderman, Captain America, Hulk, Wolverine, Cyclops, Juggernaut, Omega Red e altri che non ci ricordiamo assolutamente, mentre di **Street Fighter** ritroveremo Ryu, Dhalsim, Zangief, Vega, Soshite Sakura, Dan, Chun Li e altre vecchie ciabatte che ci rifiutiamo di menzionare. Basato sulla tradizionale *board* CPS II - ormai montata persino sulle calcolatrici *Dash* - **Marvel Super Heroes vs Street-Fighter** presenta un modo di gioco che consente di variare i personaggi nel corso di un combattimento due contro due (vedi il *tag-team* del *wrestling*), giusto per dare ad un *concept* stantio come i calzini di Biomassa una pretesa di originalità. E' plausibile ritenere che saranno inserite alcune caratteristiche del *gameplay* di **Street Fighter III**, ma potrebbe benissimo trattarsi di una burla inventata al momento da quei mattacchioni di Osaka. Quello che è certo è che la versione nipponica di **Marvel Super Heroes vs Street Fighter Turbo Special etc.** e quelle occidentali saranno differenziate in alcuni elementi (e, badate bene, non ci riferiamo solo alle scritte sul cabinato). La variazione più significativa consiste nella presenza nell'edizione giapponese dell'alter ego digitale di un popolare comico giapponese che si presenta in scena travestito da studentessa di liceo. Il personaggio - che indossa la classica uniforme scolastica - ha un aspetto timido, porta i capelli cortissimi e si fa chiamare Norimaro. Praticamente, la versione giappo di *Mr. Bean*. Il bizzarro "lottatore" è in grado di eseguire mosse ed attacchi esilaranti. Non sorprendetevi se nel mezzo di un combattimento si metterà a scattare foto oppure a scaraventare libri di testo contro di voi. Ad ogni attacco, Norimaro pronuncerà delle battute più o meno idiote nel tentativo di distrarre l'avversario e riempirlo di saccagnate. **Marvel Super Heroes vs Street Fighter** sarà disponibile nelle sale giochi nipponiche all'inizio di giugno e a seguire in quelle occidentali, che purtroppo non conterranno le performance di Norimaro. In compenso, stiamo organizzando un'escursione parrocchiale a Yokohama e se volete aggregarvi a noi, telefonate dopo le diciannove in redazione e chiedete di Padre D'Italia.

Se pensavate che il Bagaglino fosse il massimo del trash, aspettate a vedere Norimaro in Marvel Super Heroes vs Street Fighter

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**CAPCOM**
GENERE	**PICCHIADURO**
USCITA	**IMMINENTE**

Multi Racing Championship

Imagineer ha presentato il primo demo giocabile di **Multi Racing Championship** durante il *Tokyo Game Show,* lo scorso aprile. Gli *otaku* nipponici hanno potuto constatare che la simulazione di corsa sviluppata da Genki (**Kileak the Blood** per PlayStation) è caratterizzata da uno spessore che l'offerta della concorrenza - **Rev Limit** (Seta) e **Top Gear Rally** (Kemco) in testa -

Nella modalità singola, le animazioni sono molto fluide (30 fps)

I tracciati sono irti di insidie e deviazioni, soprattutto nella modalità off-road

non può vantare. **Multi Racing Championship** presenta tre differenti percorsi e un *gameplay* che si avvicina molto al namchiano **Ridge Racer**. L'obiettivo di Genki, infatti, era quello di unire il meglio del *best seller* PlayStation e di **Sega Rally**, un altro eccellente gioco di corsa. Sono selezionabili due differenti modalità di gioco: *off-road* e *on-road*, il che consente di giocare il medesimo percorso in due modi completamente diversi. Selezionando la prima delle due, potrete far skizzare il vostro bolide sullo sterrato. La velocità raggiungibile sarà meno elevata rispetto alla modalità su strada, ma in compenso la guida dovrà essere molto più tecnica. Un altro aspetto del gioco da mettere in rilievo è la possibilità di giocare contemporaneamente in due grazie a uno *split screen* verticale. La dimensioni delle vetture e il livello di dettaglio dei fondali non decresce significativamente giocando in coppia, come avviene nella maggior parte dei simulatori di corsa. Anzi, **Multi Racing Championship** dà il massimo proprio nella sfida in coppia. I percorsi sono molto vari e graficamente convincenti. La lunghezza dei tracciati supera abbondantemente quella di altri prodotti simili. Multi Racing Championship è ricco di piccoli tocchi di classe: sgommando alla partenza o frenando all'improvviso lascerete il segno delle ruote sulla pista, come nelle ultime incarnazioni di **The Need for Speed**. Inoltre, all'interno dei percorsi sarà possibile scegliere differenti direzioni. Il simulatore di corsa di Imagineer include la possibilità di partecipare a una competizione contro altre dieci vetture oppure di selezionare la modalità *time attack*, sfidando il cronometro. E' infine disponibile l'opzione di gioco *versus* che consente di gareggiare contro un avversario umano. **Multi Racing Championship** supporta il Jolt Pack Nintendo (*Shinddo Pack* in Giappon), per accrescere il realismo simulativo. In caso di tamponamento o di salto, il pad comincia a vibrare. L'intensità varia a seconda della gravità dell'incidente. Oltre alla classiche auto da rally, il gioco presenta altri sette veicoli selezionabili, tra cui una jeep e una *dune buggy*. Ogni mezzo ha caratteristiche differenti che si riflettono direttamente a livello di guida. Il menu delle opzioni è ricco di voci: il giocatore può settare le differenti caratteristiche della vettura e personalizzarla. Tra i parametri configurabili ci sono freni, sospensioni, pneumatici, cambio etc. In conclusione, dopo il *flop* di **Cruis'N USA**, gli utenti Nintendo possono guardare al futuro delle simulazioni di corsa con la certezza di trovare in **Multi Racing Championship** un prodotto non meno entusiasmante di **Ridge Racer** o **Sega Rally**...

Nel time attack mode dovremo sfidare la classica ghost car

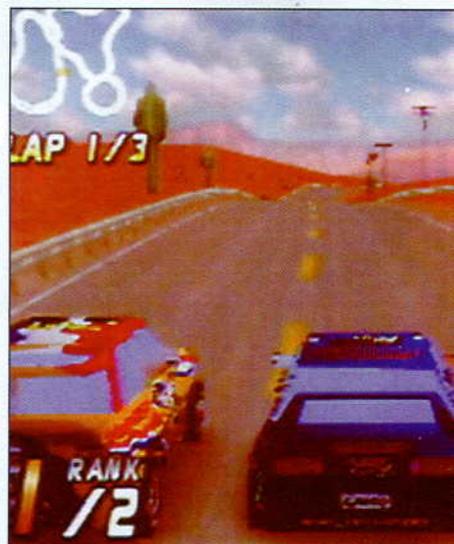
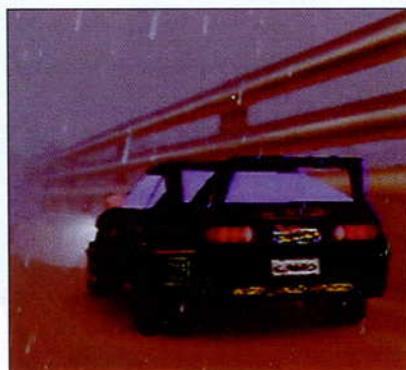
Grazie al controller analogico, la guida è ancora più realistica

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	IMAGINEER
GENERE	CORSA
USCITA	ESTATE

Top Gear Rally

Top Gear Rally è stato presentato sotto forma di demo non giocabile durante l'ultima edizione del *Tokyo Game Show*. Il gioco è stato sviluppato dall'etichetta americana Boss Game Studios, già responsabile del mediocre platform **Spider**. Lungi dall'essere completo (50% è la percentuale di sviluppo raggiunta a giugno), **Top Gear Rally** vanta una cosmesi molto ben definita, anche se risulta meno convincente di **Multi Racing Championship.** Una delle caratteristiche più interessanti del gioco riguarda l'influenza delle condizioni meteorologiche sulla guida. A differenza di **Ridge Racer**, qui il giocatore non è

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KEMCO
GENERE	CORSA
USCITA	ESTATE

Sono nove le vetture disponibili in Top Gear Rally a cui si aggiungono due macchine segrete ottenibili attraverso cheat mode

vincolato a correre all'interno di stretti tracciati, ma può intraprendere scorciatoie e deviazioni. Al pari di **Multi Racing Championship**, segnaliamo la presenza di condizioni meteorologiche variabili. Nove le vetture disponibili a cui si aggiungono due macchine segrete ottenibile attraverso *cheat mode*. E' stato inserita la modalità di competizione stagionale che si rifà al modello di **Mario Kart 64**: il giocatore affronta una serie di tracciati di difficoltà crescente guadagnando punti in base alla posizione raggiunta. Otto i tracciati presenti, percorribili in entrambe le direzioni di marcia. Da segnalare che la versione giapponese, prevista per luglio, sarà differente da quella americana per quanto riguarda il tipo di veicolo impiegato. Nella prima abbonderanno modelli nipponici (Honda e Toyota), laddove in quella yankee potremo guidare vetture come Porsche, Supra, Ford Escort Rally etc. Non è prevista alcuna modalità di interazione simultanea a quattro giocatori per motivi tecnici. *Too bad...*

L'alternativa Europea: Lamborghini 64

La francese Titus sta lavorando ad una simulazione di corsa dalle grandi ambizioni: **Lamborghini 64**. Il gioco include quattro auto selezionabili, quattro circuiti e due modalità di gioco. Infine, è disponibile uno *split screen* per gareggiare in *double*. Tra le caratteristiche più rilevanti del gioco segnaliamo le condizioni climatiche variabili (pioggia, vento, nebbia), pit stop, possibilità di percorrere i tracciati in entrambe le direzioni. Le vetture disponibili sono: Lamborghini Diablo SE, Porsche 959 e Ferrari F50. Sono ben cinque le modalità di gioco previste: *arcade* (*checkpoint*), *tournament* (sfida contro le vetture controllate dalla CPU), *championship* (tornei su più tracciati e assegnazione di punti in base alla posizione ottenuta), *time trial* (gara contro il tempo), *secret mode* (Titus tiene la bocca chiusa su quest'ultima opzione...). L'uscita di **Lamborghini 64** è prevista per la fine di settembre.

CASA PRODUTTRICE	TITUS
GENERE	CORSA
USCITA	FINE SETTEMBRE

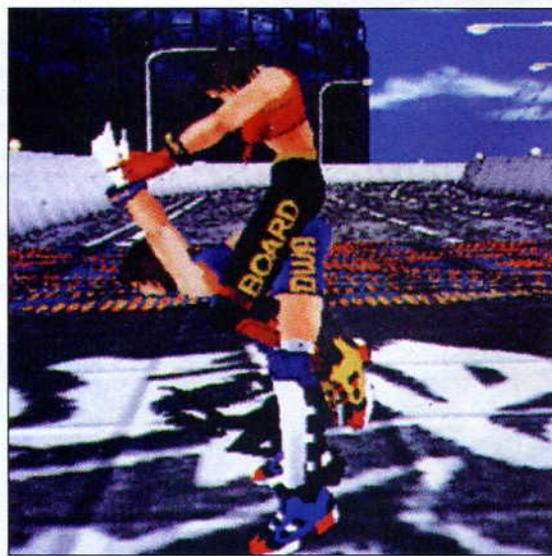
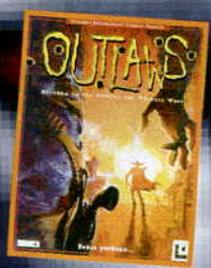
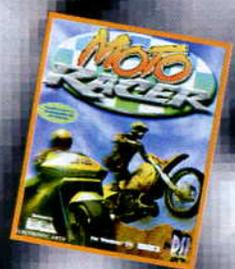
SCHEDA

Dead or Alive

Se state aspettando il beat'em up tridimensionale definitivo per Nintendo 64, la vostra attesa è finita dato che sta per arrivare Dead Or Alive, conversione dell'omonimo coin-op targato Tecmo

Anche se non è ancora stata confermata ufficialmente, da quanto siamo riusciti a scoprire sembra che la conversione di **Dead or Alive** per Nintendo 64 sia praticamente sicura e che la Acclaim, casa che si è assicurata i diritti per le edizioni casalinghe, abbia affidato il lavoro ai Probe, uno tra i migliori gruppi di sviluppatori attualmente in circolazione. **Dead or Alive** è un classico beat'em up poligonale in stile **Virtua Fighter** e **Tekken** in cui, i vari lottatori si sfidano per assicurarsi il titolo di campione del mondo di combattimento e un premio di oltre un milione di dollari.

Anche se a prima vista si potrebbe giudicare questo nuovo gioco come un banale clone di **Tekken**, dopo una analisi più attenta si può notare la presenza di alcune caratteristiche discretamente innovative e interessanti. I programmatori hanno infatti inserito un nuovo tipo di mosse, le "prese difensive" che permettono di bloccare l'avversario che sta eseguendo una mossa, prendendogli per esempio il braccio, per poi colpirlo o scagliarlo lontano. Il combattente nemico può però difendersi utilizzando lo stesso genere di tattica, fatto che rende il combattimento indubbiamente più interessante. Altra novità riguarda il ring in cui si svolge la battaglia: grazie all'utilizzo della grafica poligonale, già in **Virtua Fighter** era presente un nuovo metodo per vincere che consisteva semplicemente nel buttare l'avversario fuori dal ring. Questo concetto è ora stato ampliato dato che ora, intorno all'arena sono posti degli esplosivi che, a contatto con un personaggio, scoppiano causando notevoli danni. Un abile giocatore, può addirittura riuscire a mandare l'avversario contro queste bombe e, dopo l'esplosione, colpirlo per farlo volare fuori dal ring. I programmatori non si sono però dedicati solamente allo studio di novità da inserire per rendere il gioco più vario, ma hanno anche tentato di creare un prodotto altamente spettacolare dal punto di vista visivo riuscendo perfettamente nell'impresa; basta vedere gli otto lottatori presenti (cinque uomini e tre donne) per rendersi conto di quello che vogliamo dire. Grazie all'utilizzo di un nuovo algoritmo studiato appositamente per questo titolo, i vari movimenti dei personaggi sono ora più realistici e convincenti tanto che, alla prima presentazione a New York, molte persone sono rimaste senza parole quando è apparsa su schermo la prima lottatrice! Sembra proprio che le premesse per un titolo di successo ci siano tutte, speriamo solamente che alla Probe riescano ad adattare tutte queste caratteristiche alle notevoli potenzialità del Nintendo 64, console che, nel campo dei picchiaduro, sta ancora aspettando l'uscita di un titolo di buon livello. Continuate comunque a seguire Mega Console per ulteriori informazioni e per servizi più dettagliati.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	NON ANNUNCIATA

Bomberman 64

Come era facilmente prevedibile (dopo tutto, questa serie è apparsa praticamente su tutte le console esistenti e ha portato nelle casse della Hudson Soft diversi milioni di Yen), dopo una attesa durata solamente alcuni mesi, un gioco dedicato al mitico Bomberman approda anche sul Nintendo 64. Ciò che stupisce veramente, in realtà, è il radicale cambiamento di direzione che i programmatori hanno deciso di intraprendere con questa versione di **Baku Bomberman**. Come appare evidente dalle foto in esclusiva che potete vedere su questa pagina, si tratta infatti del primo titolo della serie che sfrutta la terza dimensione. Il balzo in questa "nuova dimensione", ha permesso alla Hudson Soft di inserire molte nuove caratteristiche in **Baku Bomberman**. La novità più evidente è chiaramente la possibilità di variare l'inquadratura; all'inizio di ogni partita viene automaticamente selezionata una visuale isometrica ma è anche possibile ruotare, allontanare e avvicinare l'inquadratura per vedere più comodamente il posizionamento degli ostacoli e dei nemici. Anche le bombe funzionano ovviamente in tre dimensioni; le esplosioni inoltre sono indubbiamente più realistiche è hanno la potenza per eliminare gli avversari anche a distanze veramente notevoli. Ovviamente, i livelli tridimensionali che compongono il gioco in singolo di **Baku Bomberman** non sono limitati a un solo schermo; i vari mondi, particolarmente colorati e caratterizzati dalla presenza di palazzi, mostri e altre oggetti interessanti, si estendono infatti su una superficie di gioco discretamente ampia.
Anche per questo fatto la struttura ha subito dei leggeri mutamenti; ora non è più sufficiente distruggere tutti i nemici su schermo con le proprie bombe, ma sono presenti alcuni obiettivi che bisogna raggiungere per riuscire a completare un livello.

Inutile dire che, oltre ai vari avversari, è presente pure una discreta varietà di ostacoli naturali, quali ad esempio delle enormi palle di lava che cadono dal cielo. Uno dei punti di forza di **Bomberman**, che ne aveva decretato il successo tra i videogiocatori di tutto il mondo, era indubbiamente la modalità multi-player. Tuttavia a causa della nuova strutturazione dei livelli e della diversa impostazione grafica adottata dai programmatori della Hudson Soft, è difficile pensare che si possano ottenere dei buoni risultati nelle sfide tra quattro esseri umani riproponendo lo stesso approccio dei precedenti episodi. Pensiamo quindi che la soluzione più probabile, sia l'utilizzo dello split-screen anche se dobbiamo ammettere che a riguardo non siamo riusciti a ottenere notizie sicure. Speriamo di riuscire a offrirvi ulteriori informazioni su **Baku Bomberman** nei prossimi mesi (tra l'altro la Hudson Soft ha menzionato anche l'utilizzo di un multitap per Nintendo 64, di cui non si hanno comunque notizie ufficiali) dato che, tra i titoli in fase di sviluppo, è certamente uno dei più attesi da parte dei videogiocatori di tutto il mondo.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	HUDSON SOFT
GENERE	AZIONE
USCITA	ESTATE

gli specialisti

soft

NOVITA' AMERICANE L. 119.000

CONTRA
CRIME WAVE
CRYPT KILLER
INCREDIBLE HULK
PANDEMONIUM
POWERSLAVE
PROJECT X2
RALLY CROSS
SCUD

SOFTWARE SATURN EURO L. 99.000

CRIMEWAVE
LOST VIKINGS 2
LOST VIKINGS 2
RAVEN PROJECT
ROAD RAGE
SCORCHER

NOVITA' GIAPPONESI L. 129.000

CYBER BATTLE
D-XHIRD
GAME TENKOKU
GROOVE ON FIGHT
J LEAGUE GOGOGOAL
LUNAR
MACROSS
SKULLFANG
SKY TARGET

NOVITA' ULTRA 64 USA - JAP

BOMBERMAN 3D
GAMBARE GOEMON
REV LIMIT
STAR FOX 64
WAR GODS

PAGAMENTI CON
CARTA DI CREDITO
VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

saturn + ultra 64

hard

ACCESSORI SATURN

ADATTATORE UNIVERSALE 59.000
DATEL PRO ACTION REPLAY 99.000
JOYPAD COMPATIBILE 39.000
JOYPAD INFRAROSSI NAKI 59.000
JOYPAD SEGA 59.000
JOYSTICK INFRAROSSI 99.000
JOYSTICK NAKI 89.000
MODULATORE ANTENNA 49.000

ACCESSORI ULTRA 64

ADATTATORE UNIVERS. 59.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD 19.000
JOYPAD ORIGINALE TEL.
MEMORY CARD 20X 99.000
MEMORY CARD 4X 69.000
MEMORY CARD 29.000
MODULATORE RF TEL.
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI TEL.

MICROMEDIA ON THE NET
www.intremarket.com/micromedia

ULTRA 64 UNIVERSALE 399.000

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)
SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

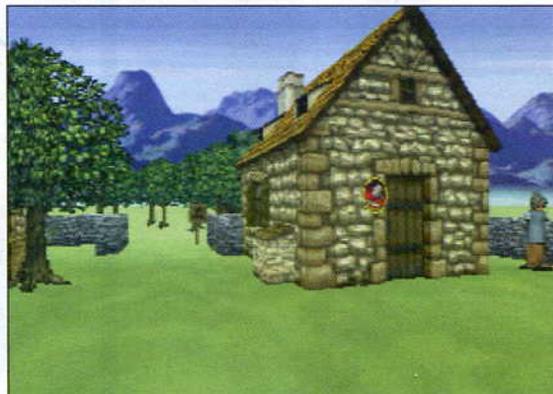
Shining The Holy Ark

In Giappone il Saturn si è affermato come la console principe per le avventure/RPG, di cui la fortunata serie di **Shining** è una dei maggiori esponenti. Il primo titolo uscì nel 1991 per Megadrive e si intitolava **Shining in the Darkness**. Le caratteristiche di questa serie erano semplici: grafica pulita e funzionale e una serie di chiare icone che consentivano nell'arco di pochi istanti di effettuare anche le più complesse operazioni. Questa impostazione è rimasta invariata negli anni anche per tutti i successivi titoli della serie, compresa la prima apparizione sul Saturn che rispondeva al nome di **Shining Wisdom**, che ha riscosso grande successo fra il pubblico e non solo fra quello con gli occhi a mandorla. Ora i programmatori della Sega ci propongono questa seconda puntata sul loro 32-bit che promette di mantenere quanto di buono avevano i suoi predecessori abbinandoci una veste grafica molto più spettacolare e coinvolgente. D'altronde il buon vecchio detto "squadra che vince non si cambia" deve essere conosciuto anche in estremo oriente e il team che ha lavorato a questo progetto ha pensato bene di cambiare il minimo indispensabile per rendere **Shining** adatto al livello degli altri prodotti sul mercato senza snaturarne le caratteristiche fondamentali. Ecco che quindi la classica inquadratura a volo d'uccello sopra le ambientazioni è stata sostituita da una grafica tridimensionale molto più sofisticata e gli sprite hanno quindi dovuto lasciare il passo a poligoni e texture di altissimo livello.

IL SABATO DEL VILLAGGIO

Basta vedere l'azione da lontano! In modo abbastanza freddo e distaccato, ora avete la possibilità di calarvi completamente nell'avventura e di sentirvi pienamente al centro di quel che succede. Bisogna però notare che sono state ricostruite soltanto le locazioni essenziali per il gioco e così quando vi muovete fra una e l'altra ritroverete un paesaggio abbastanza scarno. I punti chiave invece, come ad esempio i villaggi, sono stati ricostruiti alla perfezione e con una ricchezza di particolari davvero ragguardevole. Questi centri abitati sono poi il fulcro stesso dell'avventura e in essi potrete trovare sia numerosi personaggi con cui interagire e da cui ottenere preziose informazioni sia botteghe in cui rifornirvi di tutto quanto può servire per potenziarvi e per riuscire a completare la vostra missione. Nel perfetto rispetto della tradizione della serie **Shining**, la maggior parte del tempo la passerete impegnati in sanguinosi combattimenti. Lo schema di gioco è rimasto molto simile a quello della puntata precedente ed è ancorato ai turni di gioco canonici di ogni RPG. Durante il vostro turno dovrete quindi eseguire la vostra mossa, sia che si tratti di un attacco che di liberare un potere magico, e sperare che dia sull'avversario gli effetti desiderati, tutto questo in un susseguirsi di cambi di fronte fino a che uno dei contendenti non viene sconfitto. Particolare attenzione meritano gli incantesimi che potrete fare. Questi infatti dipenderanno dal vostro grado di esperienza e dal potere che avete a vostra disposizione, perché se è vero che per avere i poteri di base basta poco, per arrivare a quelli più complessi (e potenti) avrete bisogno di battere molti nemici e di raccogliere considerevoli dosi

Nel piano superiore del pub potrete riposare per recuperare la vostra energia

Boom! La magia ha una parte integrante in questo gioco!

La grafica del villaggio è la migliore di tutto il gioco

SCHEDA	
CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	GIOCO DI RUOLO
USCITA	FINE GIUGNO

Uno dei primi nemici che potrete incontrare: è praticamente inivincibile!

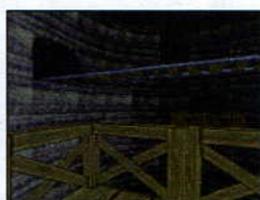
Le miniere abbandonate sono piene di insidie!

di energia. Per ogni nemico eliminato o per ogni mistero risolto guadagnerete infatti dei punti esperienza e monete d'oro che vi saranno utili per aumentare la vostra forza fisica o le vostre abilità magiche, a seconda di quale aspetto del vostro personaggio preferite sviluppare, e per acquistare nuovi armamenti in una delle botteghe che troverete di tanto in tanto durante il proseguo dell'avventura.

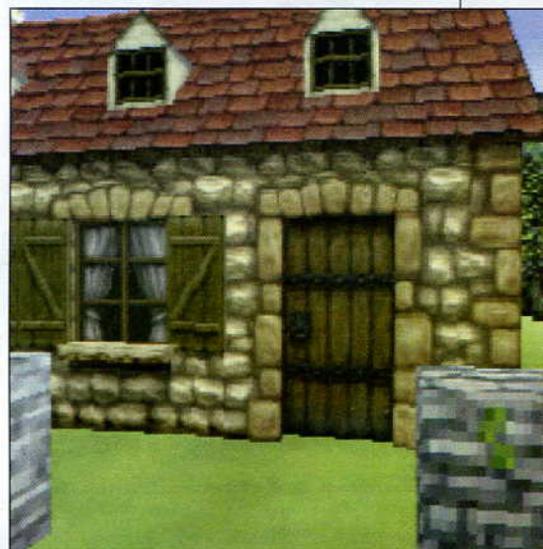
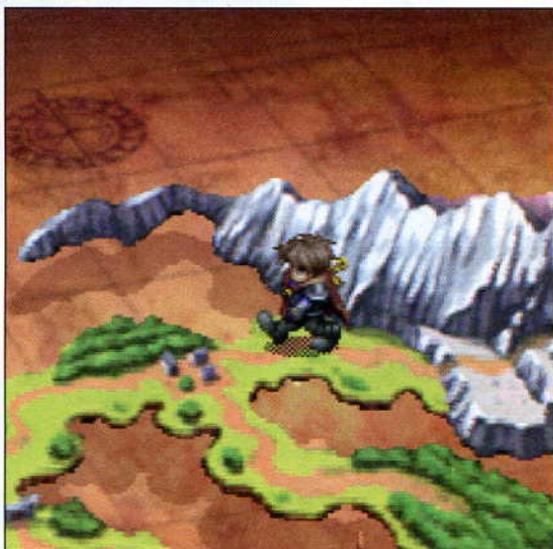
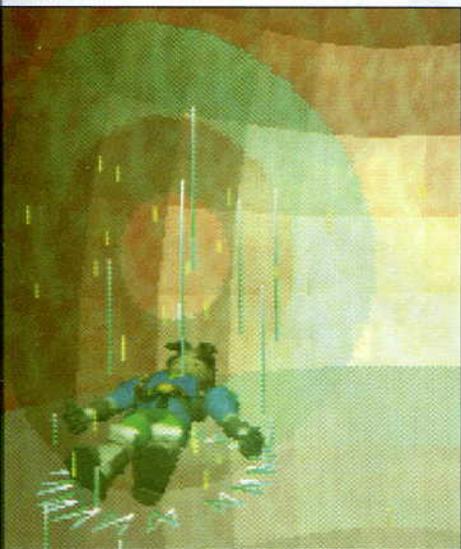
MAI PIU IDEOGRAMMI

In Giappone il mercato di questo genere di giochi è molto vasto e la concorrenza è spietata: fa però piacere vedere che la Sega of Europe ha deciso di convertire e tradurre **Shining the Holy Ark** per il vecchio continente anche se sicuramente qui da noi sono ben altri i titoli che vanno per la maggiore. Tutto questo con grande gioia dei patiti del genere che non dovranno sorbirsi ore e ore di ideogrammi ma potranno cimentarsi col molto meno ostico testo inglese. Questo fatto è dovuto sicuramente alla convinzione da parte della Sega di aver prodotto un titolo di primissimo livello e che promette di battagliare alla pari, se non un gradino più su, con la concorrenza più agguerrita e di riuscire a conquistare fette sempre maggiori di mercato grazie alle caratteristiche tecniche innovative di questo gioco. E proprio a questa fase di traduzione è giunto questo titolo che, se alla Sega rispetteranno le tabelle di lavoro, dovrebbe essere in vendita nei nostri negozi entro la fine del mese di giugno. Come sempre non mancheremo di darvi una esauriente recensione non appena riusciremo a mettere le mani su una copia definitiva di **Shining the Holy Ark**.

L'inizio del gioco è ambientato al di fuori di queste caverne: qui i vari personaggi cominceranno a parlare della trama del gioco

Fuori dal pub vi aspetta tanta bella gente con cui discorrere del più e del meno...

Quanti begli oggettini!

Nella foresta troverete un nuovo tipo di nemico, tra l'altro piuttosto incavolato!

Le persone che vedete vi daranno un sacco di oggetti e informazioni utili

Con la magia potrete produrre delle spettacolari fireball durante i combattimenti

Entrate nelle caverne... ma a vostro rischio e pericolo!

International Superstar Soccer 64

Forte del suo strapotere nelle simulazioni calcistiche a 16-bit la Konami ha brillantemente deciso di quadruplicare gli sforzi e di essere la prima a proporre una titolo del genere per Nintendo 64. Ecco che quindi qualche mese fa ci siamo trovati per le mani la prima e nipponica versione di **International Superstar Soccer 64**. Ora per il mercato occidentale è stata eseguita un'apposita versione riveduta e corretta ma partiamo col rinfrescarvi le idee su cosa vi offre questo titolo. **ISS64** è un gioco completo sotto ogni aspetto che combina a una grafica spettacolare una varietà di situazioni e di opzioni da far impallidire qualsiasi concorrenza. Le opzioni a disposizione sono abbastanza classiche e vi consentono di scegliere la vostra squadra, di decidere gli undici da mandare in campo in base alle loro caratteristiche e allo stato di forma e di selezionare come disporli in campo grazie a un'efficace selezione delle tattiche. Le competizioni a cui potete prendere parte, da soli o fino in quattro, comprendono la gara singola, il campionato o la coppa, che si svolge con la formula della eliminazione diretta. Non mancano poi le diverse condizioni atmosferiche, che solo nel caso della partita singola potrete settare, e i replay che vi consentono di apprezzare più e più volte i vostri gol migliori. Molto utile se scegliete di intraprendere un campionato o una coppa è la possibilità di registrare sul Memory Pack i vostri progressi per proseguire la competizione in un arco di tempo anche molto lungo.

FISCHIO D'INIZIO

E' comunque in quello che potete fare in campo che **ISS64** dimostra tutta la sua superiorità. Pensate a qualsiasi cosa possiate fare realmente con un pallone e lo ritroverete fedelmente riportato in partita. Già altre simulazioni vantavano colpi spettacolare e al limite della realtà ma è invece nelle piccole cose che la Konami ha posto le basi per il suo successo. Riuscirete così con un semplice tocco di tasto e senza assurde combinazioni a fare veloci triangolazioni, passaggi a seguire e pallonetti millimetrici. Una cosa che ci ha particolarmente stupito sono poi i colpi da terra per cui anche un giocatore che ad esempio ha eseguito una scivolata può eseguire un colpo senza dover aspettare di rialzarsi, come avviene infatti nella realtà. Anche nei momenti in cui siete senza palla le opzioni a vostra disposizione sono numerose perché avete ben più della solita scivolata per bloccare gli avversari. Tutte queste piccole cose danno un tocco di realismo particolare che affascina fin dalla prima partita. Se queste cose vi sembrano eccessivamente complesse non preoccupatevi, prima di tutto il controller risponde molto bene alle sollecitazioni e consente di eseguire anche i colpi più spettacolari in modo relativamente semplice, poi i programmatori hanno inserito un utile sistema di allenamento che vi consente di prendere dimestichezza con i movimenti fondamentali

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**KONAMI**
GENERE	**SPORTIVO**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**EUROPEA**
NUMERO GIOCATORI	**1-4**

prima di cimentarvi in una partita vera e propria. La grafica è altamente efficace con un realismo nella definizione dei giocatori e nella loro animazione che solo una macchina del potenziale del Nintendo 64 può, allo stato attuale delle cose, offrire. I movimenti del portiere poi sono il piccolo capolavoro dei programmatori, le sue movenze, i suoi tuffi, sono riusciti a lasciare a bocca aperta buona parte della redazione. La visuale di gioco, come avveniva sul Super Nintendo, è quella laterale ma ora avete anche la possibilità di selezionare fra tre diversi livelli di zoom. Tutte le inquadrature risultano piuttosto comode e quindi la scelta di quella preferita è molto personale e legata alle caratteristiche di ogni giocatore.

V.I.P: VERY INTELLIGENT PLAYER?

Se vogliamo però il punto debole di questa simulazione risiedeva nell'intelligenza artificiale degli avversari. I primi difetti si potevano già riscontrare nel come si muoveva la squadra in campo ma le cose peggiori erano evidenti col portiere: tanto spettacolare nelle animazioni quanto pippa nel muoversi fra i pali. Ai primi livelli di difficoltà i punteggi assumevano risultati rugbistici e anche settando al massimo la bravura il risultato non era dei migliori. Fortunatamente in questa versione europea buona parte di questi difetti sono stati eliminati e le partite hanno ora una sviluppo molto più giusto e segnare è diventato una cosa discretamente più difficile. Gli altri campi in cui si sono mossi i programmatori per adattare **International Superstar Soccer 64** in versione europea riguardano principalmente il lavoro di traduzione ed adattamento. Le squadre della J-League sono state rimpiazzate dalle più forti nazionali mondiali, anche se le formazioni sono composte da giocatori con nomi fittizi. Anche tutti i menù sono stati toccati da questo processo e così ora anche le tattiche e tutti gli altri parametri di gioco hanno abbandonato gli ideogrammi per essere espressi nelle belle lettere che tutti abbiamo studiato sugli abbecedari.

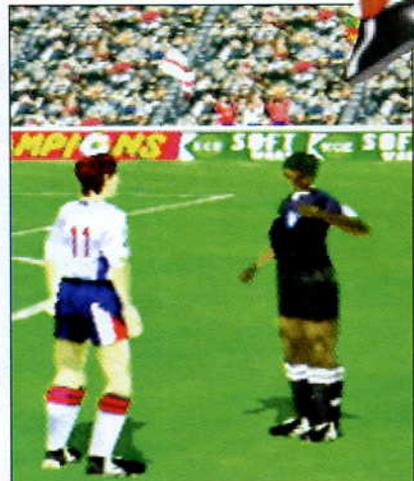
IO AI MIEI NANI DO PAL

Incredibile ma vero! **International Superstar Soccer 64** è probabilmente la prima conversione per un N64 PAL fatta come si deve! I primi titoli usciti in versione europea infatti presentavano non pochi problemi, il primo e più evidente era quello di due vistose bande nere che tagliavano lo schermo sopra e sotto restringendo l'area di gioco. In pratica sembrava di giocare su di un televisore wide screen o, per usare un termine tecnico, a 16:9. Dubitiamo comunque che i programmatori l'avessero fatto apposta per venire incontro a questo fantomatico nuovo standard televisivo: più probabilmente lo avevano fatto perché non riuscivano a mantenere inalterata la dimensione delle schermate. Questa non era stata però l'unica rinuncia e i giochi risultavano anche vistosamente più lenti. Fortunatamente tutto questo in **ISS64** non c'è: lo schermo è bello largo e c'è addirittura chi insinua che questa versione sia più veloce. Speriamo che si prosegua su questa strada e che le uscite precedenti siano state solo degli incidenti di percorso.

Puck

CHE FARESTE IN QUESTA SITUAZIONE?

Uno degli elementi più innovativi di **International Superstar Soccer 64** è dato dal modo di gioco "Scenario". In pratica venite catapultati in una situazione di gioco già iniziata e il vostro compito sarà quello di risollevare le sorti dell'incontro. Come se ad esempio entraste nei panni di un giocatore della nazionale italiana che si trova a mezz'ora dalla fine sotto 0-2 con la Svizzera (Cagliari vi ricorda niente?) e dovete arrivare al pareggio. Se riuscite nell'impresa potete proseguire con la "missione" successiva altrimenti sarete costretti a ripetere il tutto.

La versione nipponica di *International Superstar Soccer 64* mi era piaciuta pur mantenendo un paio di riserve. La più evidente era legata alla bravura dei portieri che, tranne forse nell'ultimo livello, erano eccessivamente perforabili con tiri tutt'altro che irresistibili. Fortunatamente, come già avvenuto quando la Sega ha lanciato la versione europea di *World Wide Soccer 97*, le modifiche non sono state solo esteriori ma hanno anche riguardato gli aspetti che meno avevano convinto dell'originale. Ecco che quindi con dei portieri più bravi e un'intelligenza artificiale meglio studiata il gioco risulta sicuramente più divertente. Senza contare che una volta tanto la conversione in PAL è avvenuta senza sacrificare le prestazioni tecniche!

PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	88
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	93

Starfox 64

Commercializzato nel marzo del 1993, **Starwing** (aka **Starfox**) fu il primo titolo a supportare il chip F/X (integrato nella cartuccia) realizzato da Argonaut Software (**Starglider I** e **II** per Atari ST ed Amiga) per Nintendo allo scopo di amplificare le potenzialità dello SNES in tema di grafica poligonale. La piccola meraviglia combinava le potenzialità indigene del sistema Nintendo (leggi Mode 7) a nuove ed inedite (su console) abilità quali appunto l'animazione tridimensionale e l'uso di texture-mapping ed effetti grafici extra. Un milione e 700 mila pezzi venduti nella prima metà dell'anno furono il risultato dei diciotto mesi di lavoro spesi dalla stessa Argonaut per la realizzazione del gioco. Dopo un inizio incoraggiante, quindi, Nintendo intraprese (stavolta da sola) i lavori per un seguito, presentandolo per la prima volta al Consumer Electronic Show di un paio di anni fa. L'accoglienza fu tanto "fredda" da congelare il progetto quand'era ancora allo stato embrionale. Da allora non si è più sentito parlare di Fox e compagni fino allo Shoshinkai del '96, l'anno di presentazione di Nintendo 64 e della sua line-up software. Prima di allora, innumerevoli sono stati i tentativi di emulare il successo dello shooter Nintendo (**Shockwave**, **Solar Eclipse**, **Warhawk** tanto per citarne alcuni), ma solo Sega con i suoi **Panzer Dragoon** (realizzati dal team Andromeda) è stata tanto abile da riuscirci. Ma oggi, forte delle potenzialità del suo nuovo sistema a 64-bit, Nintendo torna alla carica producendosi in un remake che vanta tutti i presupposti per bissare il successo del prequel: **Starfox 64**.

GRAFICA E CHICCHE VARIE...

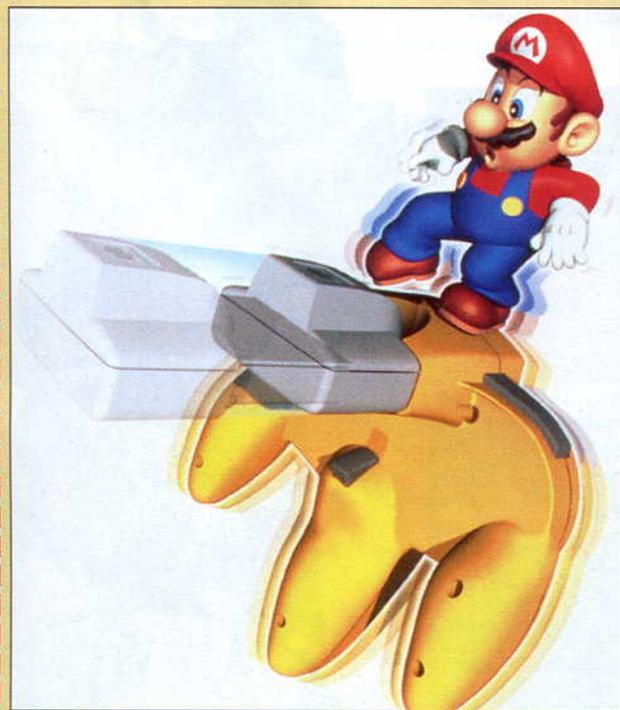
Il primo aspetto che sorprende di **Starfox 64** è, inutile dirlo, la grafica. Le dichiarazioni di Miyamoto e soci circa il massiccio sfruttamento dell'hardware a 64-bit e l'impiego di ogni sua abilità non sono state smentite. Gli effetti di luci ed ombre si sprecano, le texture sono impeccabili, i boss finali mastodontici, il riverbero solare (come in **Turok**) è onnipresente. Ogni aspetto estetico è stato curato nei minimi dettagli: sfrecciate radenti al mare e vedrete scie di spuma sollevarsi in prossimità delle ali e l'immagine riflessa del velivolo fremere sulla turbolenta superficie acquosa. Abbattete un caccia e lo vedrete precipitare in mare fra sbuffi di fumo e scie di fuoco e produrre irresistibili schizzi d'acqua ed onde circolari concentriche all'impatto. Attivate il boost e scie di condensa si allungheranno dalle estremità alari, sparate al suolo e lascerete il solco. Insomma, qualsiasi orpello cosmetico o tocco di classe che si possa immaginare è stato implementato, contribuendo non poco ad alimentare un cospicuo sbrodolamento salivare nonché ad arricchire in termini di realismo l'intera esperienza videoludica (ad esempio, l'effetto condensa a cui accennavo è giustamente assente nei livelli ambientati nello spazio). Ma le differenze col prequel non si limitano a semplici ritocchi grafici. Nuove possibilità di movimento sono, infatti, offerte e nuovi mezzi da combattimento introdotti. La rigida struttura on-rail (su rotaie) che guida e gestisce lo scrolling prestabilito dei livelli, non impedisce di seguire vie alternative attraverso biforcazioni o eseguendo una serie di azioni durante il gioco. Alcuni livelli, ancora, offrono la possibilità di muoversi a 360° in un'area limitata (varcati i suoi confini si viene reindirizzati verso il centro della stessa) e concentrano tutta l'azione sul combattimento aereo o sull'abbattimento di determinate strutture terrestri. Le nuove manovre eseguibili dal caccia (interi loop o semplici dietro front) rendono l'azione quanto mai frenetica e consentono con una semplice combinazione stick-tasto di passare alle spalle di chi vi insegue o di confonderlo con una repentina manovra ad U. In alcuni livelli a scorrimento standard è possibile seguire due diversi tipi di biforcazioni: quelle classiche alla

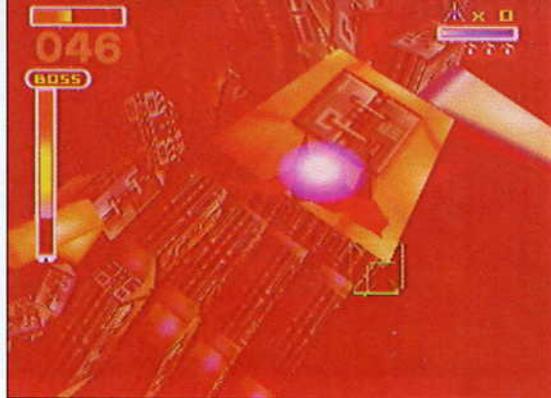
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**NINTENDO**
GENERE	**SPARATUTTO**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**GIAPPONESE**
NUMERO GIOCATORI	**1-4**

Panzer Dragoon II che conducono al medesimo boss finale attraverso piccole deviazioni di tragitto, nonché quelle determinate dal comportamento tenuto durante il gioco che possono condurre a un diverso boss finale e ad un diverso livello successivo. Mi spiego meglio : il gioco offre un totale di 15 livelli differenti, di cui solo sette possono essere attraversati in un'unica sessione. Quali saranno fra i tanti dipenderà dal vostro comportamento in ciascuno di essi. Alcuni prevedono un tempo limite rispettato il quale si accederà ad un livello diverso da quello assegnato in caso di ritardo, mentre in altri sarà necessario abbattere un numero minimo di nemici o particolari obiettivi per deviare dal percorso standard. Già dal primo livello è data la possibilità di scegliere il successivo (un campo di asteroidi o un groviglio di navi orbitanti) facendo determinate azioni: verso la metà del tragitto avrete la possibilità di salvare uno dei vostri tre compagni di viaggio (di cui parlerò più avanti), Falco, inseguito da tre minacciosi caccia. Abbatteteli, passate sotto una breve serie di archi rocciosi senza mancarne alcuno e l'amico pennuto vi condurrà ad un diverso boss finale e quindi ad un nuovo livello rispetto a quello a cui accedereste lasciandolo morire. Geniale non vi sembra? Il gioco così strutturato, quindi, monitorizza il giocatore assecondandone le abilità e guidandolo verso livelli più semplici o difficili. In linea di principio, mostrando poca dimestichezza col gioco si percorrerà un tragitto studiato per i novizi, mentre i più smaliziati ne percorreranno uno più complesso con la possibilità di venire ricondotti ai livelli meno impegnativi in caso di errore. Inutile dire che le scenette di intermezzo (in 3D real time) fra un livello è l'altro varieranno di conseguenza. Da questo punto di vista, quindi, **Starfox 64** è un gioco che si scopre poco per volta giocandoci e rigiocandoci. Risolvetelo una volta e non avrete visto che un terzo del prodotto (anzi, anche meno).

Tremors

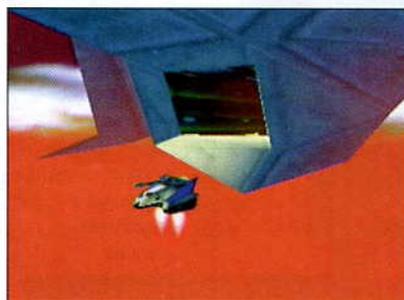
Come tutti già saprete, la confezione di **Starfox 64** contiene il Rumble Pack, un piccolo add-on collegabile al controller di Nintendo 64 tramite lo slot destinato alla memory card. Disponibile anche separatamente al costo di 1.400 yen (circa 20 mila lire) il Rumble Pack monta un meccanismo capace di produrre piccole vibrazioni sul controller (e quindi sulle mani di chi lo impugna) di diversa intensità. Questa varia dal flebile tremolio allo scossone in base a ciò che accade nel gioco. L'uso del boost, il lancio di un missile, la collisione con colpi nemici o strutture del paesaggio nonché le esplosioni che si verificano in prossimità del caccia, sono solo alcune delle cause che ne determinano l'attivazione offrendo per la prima volta in ambito domestico un convincente effetto feedback. Nella confezione sono inoltre incluse due batterie mini-stilo da inserire nell'apposito scomparto della durata sufficiente a garantire un corretto e tempestivo funzionamento dell'aggeggio per ore ed ore. Lungi dall'essere la rivoluzione che molti pronosticavano, il Rumble Pack ha comunque permesso ai programmatori di Nintendo di arricchire alcuni momenti del gioco di quella esperienza tattile fino ad oggi relegata ai cabinati della sala giochi sotto casa. L'approssimarsi di alcuni boss finali, ad esempio, viene talvolta accompagnata da un leggero tremolio che ne annuncia la presenza quando sono ancora fuori dallo schermo in un crescendo che arriva a percuotere mani ed avambracci man mano che si avvicinano e che arricchisce di non poca tensione l'evento. Nulla di "rivoluzionario" quindi, ma perché farne a meno se viene regalato con la cartuccia?

LA SECONDA CHE HAI DETTO

I nuovi mezzi da combattimento che compaiono in soli tre livelli del gioco sono due, un sommergibile ed un carrarmato. Il primo, armato di siluri autoguidati, è protagonista dell'unico livello subacqueo del gioco caratterizzato da ambientazioni cupe ed inquietanti con alcuni momenti di visibilità zero capaci di generare non pochi brividi lungo la schiena del videogiocatore. L'azione rallentata (forse eccessivamente) contribuisce a rendere credibile la navigazione tra i flutti e spezza in maniera drastica con la frenesia degli altri livelli. Il carrarmato, invece, è un vero gioiello in termini di animazione e comportamento. Oltre a lasciare traccia del suo cammino sul terreno e a sollevare zolle di terra, ondeggia e barcolla con fare realistico ad ogni cunetta o dislivello e sbanda in maniera irresistibile in seguito alle capriole laterali eseguibili premendo due volte il tasto dorsale destro o il grilletto (per la direzione destra e sinistra

rispettivamente). Davvero spassoso. Più o meno le stesse caratteristiche annovera il caccia tradizionale comandato dal nostro alter-ego Fox. Le armi a disposizione sono di tre tipi: il semplice mitragliatore laser (!) upgradabile fino al terzo livello, una serie di smart bomb accumulabili durante il gioco (fino ad un massimo di nove) nonché una sorta di sfera energetica caricabile alla maniera di **R-Type** che bracca il nemico agganciato dal mirino producendo al contatto una deflagrazione capace di abbrustolire ogni astronave ad esso adiacente. Gli avvitamenti laterali svolgono la funzione di scudo momentaneo dai colpi nemici, mentre il boost e la frenata permettono di sfuggire dagli attacchi dall'alto (caduta di massi o di palazzi) e da tergo.

COMPAGNI DI SVENTURA

Alquanto innovativi sono i ruoli svolti dai compagni di squadriglia. Da semplici comparse fini a se stesse nello **Starfox** a 16-bit, i tre animaletti che affiancano Fox McCloud in questa nuova avventura svolgono dei ruoli se non indispensabili almeno utili per il buon esito del gioco. Ispirati palesemente dal trend disneyano che impone personaggi umani con fattezze animali, Falco (il falco appunto), Peppy (il coniglio) e Slippy (il ranocchio) aiuteranno Fox rispettivamente nello scovare passaggi nascosti, analizzare il livello d'energia dei boss finali (se il roditore muore non saprete quanta energia rimane al boss) ed evitare attacchi imminenti da fuori lo schermo. Ogni comunicato avviene in forma scritta e parlata con gli incomprensibili gorgoglii del vecchio **Starfox** sostituiti da altrettanto incomprensibili campionamenti in lingua giapponese. Durante il gioco, inoltre, si incontreranno altri personaggi, aiutati i quali si verrà ricambiati da momentanee collaborazioni in quadri futuri (l'impulso a dirvi il resto è forte, mi trattengo a stento...). Un'ultima novità è l'impiego di un tasto (quello destro del gruppo C) per ricevere messaggi radio dalla propria astronave madre, la Great Fox (di solito per inviare pod di soccorso contenenti energia, upgrade per le armi o smart bomb in base a ciò di cui il giocatore ha effettivamente bisogno), o minacce dal solito scienziato-pazzo-nemico-finale-del-gioco.

MUSICA MAESTRO!

L'accompagnamento sonoro di **Star Fox 64** (realizzato dal maestro Koji Kondo) trae ispirazione dai temi mitici dell'altrettanto mitica serie di Guerre Stellari con motivi solenni alternati a ritmi serrati che, sebbene si discostino dalle performance ottenibili da un supporto digitale, donano al gioco la giusta drammaticità arricchendo le azioni di spettacolarità cinematografica. Ogni momento, ogni situazione è scandita dal giusto sottofondo musicale capace di fondersi a tal punto con l'azione da risultare paradossalmente impercettibile. Appena sufficienti, invece, gli effetti sonori probabilmente annichiliti dai 4MByte di parlato digitalizzato dei 12MByte (96Mbit) totali della cartuccia.

EBBENE SI: I DIFETTI

Com'era lecito aspettarsi, quindi, **Starfox 64** è ricco di elementi innovativi che lo distinguono dal suo predecessore al di là della grafica , ma senza mutarne ovviamente la struttura di base. Si tratta di uno shoot'em up veloce, coinvolgente, frenetico e... caotico. Già, l'elemento caos è onnipresente in ogni livello e richiede un certo numero di ore di gioco per essere "padroneggiato" e compreso al meglio per evitare di cadere in balia degli eventi. Superato questo primo ostacolo, però, si scopre il vero grande difetto di **Starfox 64**: l'estrema facilità. Non mi stupirei se qualcuno di voi lo riuscisse a completare alla seconda partita senza perdere più di una vita indifferentemente dal tragitto percorso. La natura *kid oriented* dei titoli Nintendo è in questo caso spinta all'eccesso facendo di **Starfox 64** un

investimento valido per un paio di giorni. I giocatori più abili (soprattutto coloro che hanno già avuto modo di giocare al precedente episodio) resteranno pertanto con l'amaro in bocca e finiranno col rivolgere l'attenzione verso eventuali trucchi o segreti che possano incrementarne seppur di poco la longevità. Al contrario di **Mario Kart 64**, il multigaming fino a quattro giocatori non convince (si tratta semplicemente di rincorrersi in un'area di gioco limitata nel tentativo di abbattersi l'un l'altro) ed il two player mode è incredibilmente afflitto dalla suddivisione dello schermo sempre in quattro parti (le due porzioni inutilizzate mostrano i caccia da diverse angolazioni). Non si verificano comunque rallentamenti anche nel gioco a quattro. Un ultimo appunto va fatto alla grafica che, sebbene eccelsa sotto tutti i punti di vista, mostra un fastidioso effetto di sgranatura nei livelli o nelle aree scure del gioco (un esempio può essere il livello degli asteroidi) molto simile al difetto che attanaglia i filmati in FMV compressi in MPEG (che chi possiede una console con lettore CD conoscerà senz'altro). Intendiamoci, non mi riferisco alle texture bensì ai contorni di alcuni elementi del paesaggio quando sono ancora in lontananza. Il difetto è comunque appena percettibile (soprattutto se si possiede una console sprovvista di modifica RGB) e si impara presto ad ignorarlo. Alcuni accenni di pop-up e rallentamenti sono inoltre presenti, ma bisogna essere davvero intransigenti per criticare una simile disfunzione considerata la mole e l'abbondanza di poligoni su schermo o più in generale l'eccelso impatto visivo totale.

Morpheus

SI RINGRAZIA MICROMEDIA PER LA CARTUCCIA

Sarò breve. *Starfox 64* miscela splendidamente diverse logiche di gioco in un impianto scenico da urlo meritandosi la qualifica di vera innovazione rispetto al prequel e sfuggendo da quella di semplice upgrade cosmetico. L'unico grave difetto è la longevità compromessa da un livello di difficoltà davvero troppo basso.

PAGELLA

GRAFICA	94
SONORO	90
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	91

Swagman

Dopo il successo mondiale di **Tomb Raider**, la fama della Core è ormai alle stelle e sembra ormai impossibile che questo team possa mai proporre un titolo scadente. Hanno dimostrato di saper produrre sofisticati ambienti tridimensionali e costruirci attorno trame e situazioni in grado di catturare l'attenzione del giocatore e di mettere a dura prova i suoi riflessi e le sue capacità di ragionamento. E' stata quindi una mezza sorpresa scoprire che il prossimo lavoro di questa software house non è l'inevitabile seguito di **Tomb Raider**, che da più parti si invoca a gran voce (e probabilmente in uscita verso la fine dell'anno), ma un gioco bidimensionale: **Swagman**. Il concept di questo gioco è molto bizzarro e degno più di un film di Tim Burton (autore fra l'altro di Nightmare Before Christmas e Mars Attacks!) che della mente di un programmatore e vi propone un bizzarro mix di vari generi. In **Swagman** ritroverete elementi di esplorazione uniti con sottili rompicapo, il tutto condito da una giocabilità che ricorda molto la serie di **Zelda**. In una ambientazione da film horror che vi porta in un mondo dei sogni popolato da demoni e mostri di vario genere, dovrete prendere il comando di due ragazzi medi americani, cresciuti ad hamburger e torta di mele, che rispondono al nome di Zack e Hannah, e li guiderete nella loro missione per salvare il mondo dalle forze del male che vogliono uscire dagli incubi della gente per dominare la realtà. A capo di questo nefasto progetto c'è Swagman, un demone molto potente che però era generalmente tenuto sotto controllo da un gruppo di Dreamflies. Sfortunatamente il perfido abitante dei peggiori incubi che ricordiate è riuscito con l'inganno a catturare questi paladini del bene e a rinchiuderli in una serie di mondi, ben tenuti sotto controllo dai suoi diabolici aiutanti. Come probabilmente avrete già intuito, il vostro compito è quello di

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CORE
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

Gli insetti vi forniscono preziose informazioni...

Ecco Zack emergere da uno degli specchi...

Per recuperare energia potete zompettare sul letto dei genitori di Zack e Hannah: il bello è che i genitori sono dentro il letto!

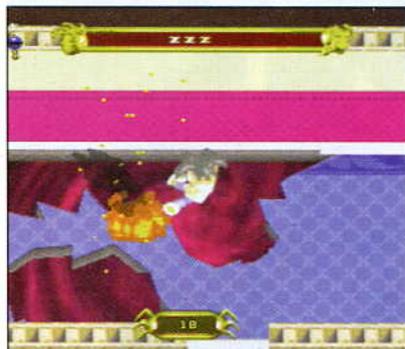
I genitori di Zack hanno un piccolo magazzino nascosto a cui accederete usando i loro vestiti...

Partita dopo partita vi accorgerete comunque che questa scelta non è stata per nulla azzardata e che riesce molto bene a farvi tenere sotto controllo tutto quanto accade nell'area di gioco. All'inizio dell'avventura il vostro compito primario sarà quello di girare dentro i confini di un palazzo cercando di liberare Hannah, anche lei prigioniera dai demoni. Una volta completata questa prima fase, inizia il gioco vero e proprio. **Swagman** non presenta un vero e proprio modo di gioco per due persone ma vi porta a controllare entrambi i personaggi, le cui peculiari caratteristiche vanno combinate per riuscire a superare i punti più complessi e scoprire tutti i segreti di ambientazioni piene zeppe di sorprese. Il gioco comunque è tutto un crescendo di difficoltà ma anche di possibilità per voi: infatti livello dopo livello i personaggi acquisiranno nuove capacità che saranno loro utili nei quadri

attraversare questi mondi combattendo contro gli avversari, sempre più agguerriti, che vi si pareranno davanti e riuscire a liberare i Dreamflies riportando così la pace nel mondo dei sogni ed assicurando a tutti noi delle notti tranquille. Naturalmente non sarà impresa facile e al termine di ogni stage incontrerete il solito guardiano di fine livello con cui fare i conti prima di salvare uno dei paladini del bene.

SOGNI D'ORO

Tutto questo sembrerebbe semplice ma il tutto già si complica quando vi accorgerete che per avere dimestichezza con la prospettiva di gioco, uno pseudo 3D isometrico che poi in effetti è un bidimensionale, ci vuole un po' di tempo.

Un altro trionfo per la Core, che ci propone nuovamente un titolo per Saturn di elevatissima qualità. *Swagman* è un ottimo mix di platform, rompicapo e tanto altro ancora. La realizzazione tecnica, che ha la sua punta di diamante nel sonoro davvero stratosferico, è per lo più impeccabile e questo rende ancora più accattivante un gioco che ha pure il non indifferente pregio di avere una buona dose di originalità. Se volete prendervi un break da 3D e grafica poligonale senza per questo rintanarvi in titoli mediocri, *Swagman* è sicuramente quello che state cercando.

Eccovi trasformati in un'orribile creatura della notte. Spaventoso, eh?

successivi. Dopo aver liberato l'amica, il giovane scopre un portale magico che unisce la realtà al mondo dei sogni e subito i due vi vengono teletrasportati per andare al cuore della loro avventura.

TROPPO BELLO PER ESSERE BUONO

La veste grafica di **Swagman** è molto in stile cartoon, con i nemici, che dovrebbero essere truci e feroci demoni, agghindati con vestiti alquanto ridicoli. Il tutto farebbe pensare a un gioco destinato ai più giovani fra i possessori del Saturn ma questo non deve trarre in inganno. Come già accaduto per **Bomberman**, una grafica molto carina non vuol essere per forza sinonimo di gioco facile e banale, **Swagman** infatti può vantare una giocabilità e uno spessore davvero invidiabili, in grado di attrarre anche i giocatori più abili e smaliziati. I primi livelli potrebbero forse darvi un'idea sbagliata sul livello medio di difficoltà, con i suoi deboli nemici e qualche semplice problema da risolvere, ma siamo solo all'antipasto! Non dovrete aspettare molto per avere pane per i vostri denti e ben presto sarete impegnati in battaglie ben più ardue in cui l'uso combinato e sinergico dei due personaggi è fondamentale per portare a termine la vostra missione. Anche la varietà di situazioni e di nemici è buona e le partite scorrono via senza che ve ne accorgiate senza il minimo effetto di frustrazione o di noia. Come in molti altri titoli infatti non vi basterà giungere alla fine per dire di averlo completato: le zone segrete e i livelli bonus sono così tanti da costringervi a giocarlo e rigiocarlo ancora molte volte. Lo sviluppo di **Swagman** ha richiesto ala Core parecchio tempo ma guardandolo si capisce subito il perché: la cura per i particolari e la giocabilità magnetica ne fanno un titolo che ci riporta indietro di un paio di stagioni, ai titoli d'oro dei 16-bit. Fra tutti coloro che hanno lavorato a questo progetto meritano sicuramente una menzione particolare Mathan McCree e Martin Iveson, un duo di sicuro talento che ha lavorato sull'aspetto sonoro. Dalle musiche di accompagnamento ai semplici effetti sonori il lavoro di questi due ragazzi è stato davvero impareggiabile e solo sentendo con le vostre orecchie quello che hanno prodotto potrete capire che razza di capolavoro abbiano sfornato. **Swagman** è sicuramente un gioco di prima categoria, dotato di una grande giocabilità e di un'atmosfera invidiabile. Non è particolarmente immediato ma vi basterà poco per venire catturati dal suo fascino, fatto di investigazioni e di nemici da battere con l'astuzia. Un altro grande colpo a segno per la Core.

Puck

Le ombre in Swagman cambiano seguendo rigide regole geometriche

PAGELLA

GRAFICA	84
SONORO	93
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	88

PlayStation
SONY PLAYSTATION CENTER

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

NINTENDO 64

- CONSOLE (conf. originale) JAP/USA/PAD
- MARIO KART
- MARIO 64
- WAVE RACE
- STAR WARS
- DOOM 64
- BLAST CORPS
- TuROK
- KILLER INSTINCT
- MARIO KART+PAD
- NBA HANG TIME
- KING OF PRO BASEBALL
- DORAEMON
- FIFA 64
- HUMAN GP

NINTENDO 64 A L. 299.000

per prenotazioni chiama il 91143621

VASTA DISPONIBILITA'
GADGETS
MODELLINI
SAILORMOON
RANMA 1/2 giapponese
GUNDAM

SATURN

- PILOT WINGS jap
- WAYNE GRETZKY usa
- PERFECT STRIKER jap
- CRUIS'N USA usa
- TUROK usa
- BLASTDOZER jap
- J. LEAGUE LIVE 64

ACCESSORI N64

- MEMORY CARD
- ADATTATORE SFX
- CAVO SCART
- CAVO AV
- PAD ORIGINALE
- RACE CONTROLLER
- PACK ALIMENTAZIONE 220v
- MEMORY N64 COMPATIBILE
- MEMORY CARD IMEG

ACCESSORI SAT

- PAD ORIGINALE
- RE UNIT
- VIRTUAL ON STICK
- ADATTATORE ST KEY
- MULTI TAP
- CAVO SCART
- VIRTUA GUN
- PROLUNGA PAD

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/91143621 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

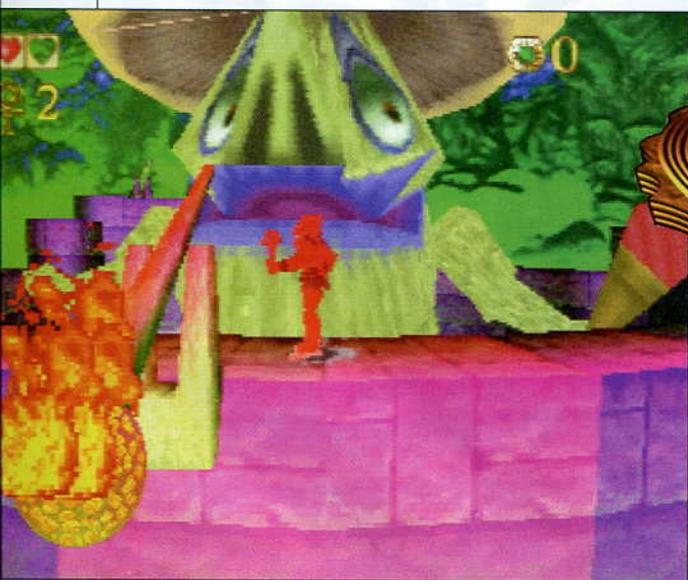
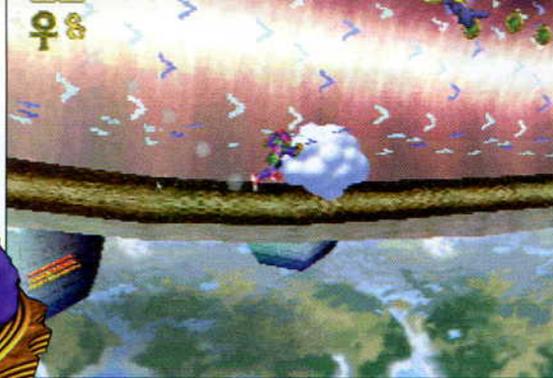
Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

Pandemonium

In un lontano paese, molti secoli or sono, viveva un giullare di nome Fergus che, insieme al suo inseparabile bastone animato di nome Sid, viaggiava nelle fiere e nelle feste che si svolgevano in tutta la sua regione, nel tentativo di divertire la gente e guadagnare da vivere. I risultati non erano però dei più incoraggianti visto che, nella maggior parte dei casi, l'esibizione veniva interrotta a causa del lancio di oggetti, solitamente pomodori o uova marce, da parte del pubblico. Proprio per cercare di migliorare le sue capacità nel tentativo di creare uno spettacolo avvincente e coinvolgente, il caro Fergus decise di partecipare a un corso di magia diretto dal più importante mago del pianeta: Tony Vu. Stessa idea aveva avuto anche Nikki, abile acrobata che aveva sempre sognato di impadronirsi delle arti magiche. I due si incontrarono all'ingresso del castello in cui si svolgeva il seminario e, dopo aver fatto conoscenza, si apprestarono a seguire l'inizio dei corsi. Il mago Vu, parlava in maniera incomprensibile e, al termine di un lungo discorso, mostrò a tutta la folla un volume nel quale erano segnalate tutte le formule magiche più importanti. In un momento di pausa il mago, che non lasciava mai incustodito il libro, invitò tutti i presenti in una sala, dove era stato preparato un rinfresco; Nikki e Fergus ovviamente, lo seguirono e, quando lo videro inciampare su un tappeto e cadere, il loro primo pensiero si rivolse verso il libro che, volato della mani di Tony Vu, si apprestava a toccare terra. Con un balzo veloce e felino Nikki raccolse al volo il volume e, con altrettanta rapidità, i due amici corsero su uno dei balconi del castello. Malgrado i precedenti avvertimenti del mago e alcuni avvisi sul volume, che ne consigliavano l'uso solamente a persone esperte (con una piccola annotazione, posta in basso sulla copertina, che avvisava anche di possibili pericoli di morte) i due decisero ugualmente di aprire il libro e di incominciare a leggere le formule. In fondo, si trattava di un'occasione più unica che rara, avevano un potere totale nelle loro mani, e erano fermamente decisi a sfruttarlo. Il risultato non è stato certo dei più incoraggianti e può essere descritto anche con una sola parola: pandemonio!

SALVIAMO IL PANDA-MONIUM

Dietro una trama non particolarmente originale (ricorda, neanche tanto velatamente quella di Topolino apprendista stregone) era facile prevedere che si nascondesse un platform game, in questo caso targato Crystal Dynamics. Questa software house, che aveva vissuto il suo periodo migliore in concomitanza con l'uscita del 3DO, per cui aveva realizzato la maggior parte dei giochi disponibili, negli

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CRYSTAL DINAMICS
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

ultimi mesi era rimasta parzialmente nell'ombra, attendendo ovviamente di poter lanciare sul mercato questa conversione di un popolarissimo gioco per Playstation. Rispetto al precedente titolo del genere della CD, **Gex**, il cui protagonista era un geco, diventato ormai simbolo della compagnia, sono presenti molti cambiamenti nell'impostazione e nella struttura e l'unico aspetto che accomuna veramente i due titoli è la notevole cura posta nella realizzazione tecnica. Lo scenario in **Pandemonium** si basa su fondali poligonali che offrono un finto ambiente 3D. Mi spiego meglio: mentre in un titolo come **Super Mario 64** si ha la possibilità di muovere liberamente il protagonista in qualsiasi dimensione in un mondo virtuale, si può affermare di muoversi veramente in un luogo in tre dimensioni, in **Pandemonium**, così come in **Bug**, anche se il gioco è realizzato completamente con grafica poligonale e sono presenti effetti di profondità, la libertà di movimento non è totale, ma è limitata a una serie di strade predefinite. Il risultato è comunque apprezzabile visto che, le varie ambientazioni presenti e i cambi di direzione e di movimento sono senza dubbio ben realizzati e garantiscono una certa spettacolarità al gioco. Se escludiamo questo aspetto prettamente scenografico, **Pandemonium** non si discosta molto dalle più classiche produzioni del genere. Prima di incominciare ogni partita, bisogna selezionare quale dei due personaggi utilizzare (Nikki è più agile e salta più in alto, Fargus è più forte) ma questa scelta può poi essere cambiata all'inizio di ogni singolo livello. Lo scopo del gioco è semplicemente quello di arrivare al termine di ogni stage, raccogliendo il maggior numero di monete possibili; non sono questi però gli unici oggetti presenti visto che, sparsi in angoli difficilmente raggiungibili, si possono trovare armi, scudi, chiavi o passaggi segreti che trasformano i nostri due eroi in un animale che può essere un drago, un rinoceronte, una rana o una tartaruga. Per raggiungere queste locazioni, e più in generale per continuare nel gioco, è necessario utilizzare trampolini, cannoni, macchine teletrasportatrici o addirittura delle gigantesche pietre rotolanti. A ostacolarci, in questa missione, è presente una notevole varietà di mostruosi nemici che, al solo contatto, fanno perdere un cuore di energia in dotazione (ovviamente può essere recuperato, raccogliendo l'apposita icona). Si tratta quindi di una missione discretamente difficile e, data la presenza di ben diciotto livelli, i programmatori hanno deciso di inserire anche un sistema di password che permette di ripartire dall'ultimo livello raggiunto.

FOLLIE DI UN FOLLETTO

L'aspetto che maggiormente colpisce in **Pandemonium** è senza dubbio l'ottima realizzazione tecnica tanto nella grafica quanto nel sonoro. Ogni livello è infatti ottimamente definito con fondali sempre vari e molto colorati, così come sono coloratissimi e ben animati i due personaggi principali e i diversi nemici presenti. L'utilizzo di una visuale che varia, rende l'azione ancora più spettacolare e crea una sensazione simile a quella di alcuni cartoni animati. La parte sonora non fa altro che accentuare questa atmosfera, con musiche ed effetti perfettamente in tema. La struttura di gioco, come ho già detto, è abbastanza classica ma, malgrado questo fatto, bisogna sottolineare che i programmatori hanno utilizzato abilmente tutti gli aspetti caratteristici di questo genere riuscendo a produrre un titolo che, se non originale, risulta perlomeno molto divertente da giocare. Questo grazie anche a un sistema di controllo preciso e che risponde perfettamente alle sollecitazioni e a una calibrazione del livello di difficoltà abbastanza precisa e convincente. La presenza di ben diciotto livelli è inoltre garanzia di longevità anche perché, se si vogliono raccogliere ingenti quantità di bonus, oltre a scoprire i vari segreti presenti in ogni fase, bisogna visitare ogni singolo stage con estrema attenzione. Tutti questi aspetti rendono **Pandemonium** uno dei migliori esempi del genere disponibili su Saturn (se escludiamo **Rayman** e **Clockwork Knight**, per la console di casa Sega non sono molti i platform game di grande qualità disponibili e le ultime produzioni, **Sonic 3D** in primis, sono piuttosto deludenti) che senza dubbio allieterà le giornate dei fanatici del genere possessori della console Sega.

End

SI RINGRAZIA MICROMEDIA PER IL CD

In un panorama piuttosto povero di platform game di qualità, un titolo come *Pandemonium* può essere considerato come una ventata d'aria fresca per i patiti del genere. I programmatori della Crystal Dynamics non si sono sforzati più di tanto cercando di inventare qualcosa di totalmente nuovo, ma hanno preferito concentrarsi maggiormente sulla realizzazione tecnica, affidandosi comunque a una struttura di gioco solida e già ampiamente sperimentata. Anche se non si tratta quindi di un titolo innovativo, *Pandemonium* merita di essere perlomeno provato per apprezzarne, oltre alle qualità tecniche, anche la buona giocabilità e longevità.

PAGELLA

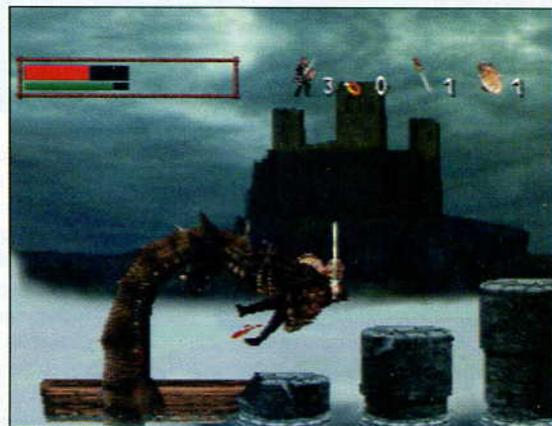
GRAFICA	88
SONORO	85
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	87

Dragonheart

Molte software house si sono negli anni specializzate in determinati campi e così se troviamo Sierra dominatrice delle adventure, la Electronic Arts concentrata solo sulle simulazioni sportive, ecco l'Acclaim che da anni produce praticamente solo ed esclusivamente giochi su licenza. Poco importa che si tratti di licenze sportive o che, come in questo caso, il gioco riguardi la trasposizione di un film, per questa software house quello che conta è avere un nome importante da affibbiare alle proprie produzioni. Guardando **Dragonheart**, ma anche altri titoli fatti uscire per diverse piattaforme nei mesi scorsi, i maligni potrebbero dire che questo è dovuto al fatto che, vista la scarsa qualità, gli acquirenti devono pur attirarli in qualche modo... Anche se non avete visto il film, che pure non ha riscosso molto successo, non partite in posizione di svantaggio perché la trama è solo vagamente presente in questa trasposizione per Saturn. Vestendo i panni di Sir Bowen, un cacciatore di draghi, e brandendo a destra e a sinistra il vostro spadone dovete farvi largo fra schiere infinite di nemici che il perfido Einon, diventato malvagio per sortilegio, vi invia contro. I sette livelli in cui si articola il gioco sono molto simili sia per quanto riguarda le ambientazioni sia per il genere di azione che dovrete affrontare: ognuno infatti è composto da schermate a scorrimento orizzontale in cui dovrete procedere eliminando gli avversari che vi si parano davanti. Naturalmente la vostra arma può essere potenziata nel corso dell'avventura e, oltre a diventare più potente materialmente parlando, può anche assumere poteri magici molto utili nei momenti critici. Unica variante in questo quadro piuttosto grigio e monotono è rappresentato da alcune sezioni in Full Motion Video in cui sul dorso del vostro drago Draco vi muovente per i cieli. Detta così, si potrebbe ravvisare una qualche somiglianza con **Panzer Dragoon**, ma la realtà è ben diversa. In questo caso infatti la vostra possibilità di agire influenzando l'azione è ridotta al minimo e il tutto si svolge quasi come se si trattasse di una demo. Vi dovrebbe essere ormai chiaro che **Dragonheart** non spicca certo per originalità, purtroppo però non può neppure vantare una realizzazione tecnica dignitosa. La grafica è a dir poco esilarante nella sua mediocrità e fortunatamente ben poche volte abbiamo visto animazioni così scarne sul Saturn. I vostri avversari poi sono dotati della stessa intelligenza artificiale che si può ritrovare in una scatoletta di tonno e si muovono per i livelli come degli automi. Sulla varietà abbiamo già accennato e sarebbe meglio stenderci un velo pietoso; unico aspetto quasi decente, a essere veramente magnanimi, è il sonoro che con effetti di buon livello e musiche di discreta fattura cerca invano di rendere meno penose le sessioni di gioco.

Puck

GLOBALE **27**

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**ACCLAIM**
GENERE	**AZIONE**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**EUROPEA**
NUMERO GIOCATORI	**1**

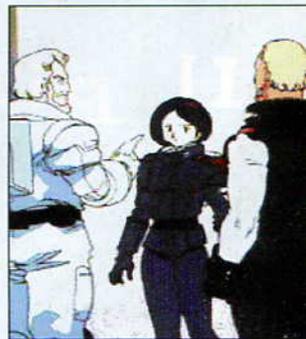
Mi sono seriamente sforzato di pensare quale utilità si possa avere da questo CD. E' troppo leggero per usarla come fermacarte, troppo grosso come ciondolo ma sicuramente ideale come freesbee! Senza considerare la soddisfazione che si prova, dopo esser stati costretti a giocare per un considerevole tempo *Dragonheart*, ad estrarre il disco dal Saturn e scagliarlo via con tutta la forza di cui si dispone... Come avrete capito il gioco non mi è piaciuto. Non è che questa sia una mia opinione isolata, è obiettivamente e indiscutibilmente brutto. La grafica è scarsa e per niente spettacolare ma quello che più conta è che la giocabilità è praticamente nulla, grazie a un'azione di gioco ripetitiva all'ennesima potenza e a uno schema trito e ritrito che non ci propinavano più da anni e che speriamo di non rivedere mai più. Temo di essere stato chiaro (copyright Elio).

Mobile Suit Z Gundam

Per questo secondo tie-in ispirato alla serie di Z Gundam, la Bandai ha deciso di riciclare la meccanica di gioco utilizzata nel primo titolo per Saturn dedicato alla popolare saga della Sunrise, **Mobile Suit Gundam**, uscito all'inizio del '96 e recensito sul numero 36 di Mega Console. Il concept è quindi il medesimo, uno sparatutto a scorrimento orizzontale imbottito di numerose sequenze in FMV contenenti spezzoni della serie animata. Queste ultime sono estremamente più lunghe di quelle del suo predecessore ed includono la prima sigla di apertura (Z Kiza o koete) e quella di chiusura (Seikuu no believe). Ogni livello di gioco richiama uno dei momenti salienti della serie animata ed è introdotto, e a volte interrotto, da alcuni dialoghi parlati che è malauguratamente impossibile saltare. Al termine di ogni stage vi attende l'usuale boss di fine livello dalle dimensioni molto spesso ragguardevoli. Per ciò che concerne la meccanica di gioco, le differenze con il precedente gioco ispirato alla prima serie sono minime. Anche qui viene dato un effetto di tridimensionalità dell'area di gioco tramite effetti di zoom che provocano però una sensibile perdita di definizione degli sprite. Ingrandendosi o rimpicciolendosi, gli sprite vi daranno l'impressione che i vostri avversari si muovano dallo sfondo fino ad arrivare in primo piano e viceversa. Per colpire i bersagli posti fuori dal vostro asse di movimento potrete ancora utilizzare il newtype attack, ora più immediato ma meno letale in quanto causa un danno inferiore a quello dei colpi normali. Da segnalare che sono state eliminate le suggestive immagini residue che venivano mostrate da questo tipo di attacco nel precedente gioco. L'attacco normale si effettua ora solo con un unico tasto al quale si assegna l'arma prescelta tramite i pulsanti X e Z. Sono stati inoltre introdotti due colpi speciali dalla semplice esecuzione. Il menu di pianificazione del supporto di fuoco dei propri compagni e dell'invio degli equipaggiamenti è stato eliminato. Ora è possibile richiederli direttamente in combattimento selezionandoli da un menu posto nella parte superiore dello schermo. **Mobile Suit Z Gundam** offre un fattore strategico decisamente più limitato del suo predecessore che comporta una netta diminuzione della varietà di gioco. A questo si aggiunge il mancato utilizzo di alcuni effetti grafici ed, in alcuni stage, un minore dettaglio grafico. Gli unici miglioramenti effettuati riguardano un maggior numero di sequenze animate inserite ed un sistema di controllo più immediato ma meno flessibile. Non abbastanza quindi per consentirgli di uscire dal limbo dei tie-in per soli appassionati ed assolutamente inadatto a chi cerca un titolo di qualità.

Diego

SCHEDA GLOBALE 69

CASA PRODUTTRICE	BANDAI
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

Vista la discreta qualità del precedente sparatutto ispirato alla prima serie televisiva, mi attendevo un titolo dalla qualità sicuramente non eccelsa ma sufficiente ad accontentare uno sfegatato fan della serie come me. Invece mi trovo di fronte un titolo dalle caratteristiche tecniche inferiori rispetto al primo *Mobile Suit Gundam* che offre in più solo un maggior numero di sequenze animate. Inoltre, la storia descritta nel gioco arriva solo fino a metà della serie in quanto la rimanente parte verrà inclusa in un secondo capitolo che verrà messo in vendita fra qualche mese. Tutto sommato superiore alla mediocre simulazione strategica uscita per Super Famicom anni or sono ma sicuramente non degna del capolavoro quale è Z Gundam.

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD

Return Fire

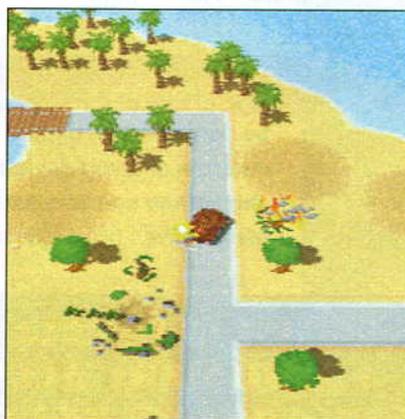
Due dei miei titoli preferiti di tutti i tempi sono dei vecchi prodotti realizzati alcuni anni or sono su Amiga: **Firepower** e il suo seguito, **Return Fire** (poi convertito anche su 3DO). Incalcolabile è il numero di giornate e nottate che ho passato di fronte al mio computer giocando a questi due titoli anche quando, secondo logica, avrei dovuto studiare e prepararmi per gli esami. Con una piccola lacrimuccia di nostalgia nei miei occhi ho quindi accolto la notizia di una conversione di **Return Fire** su Saturn e, quando Paolo mi ha consegnato l'involucro contenente il CD, non vedevo l'ora di tornare a casa per poter rinverdire i fasti del passato. Ora, devo purtroppo ammettere di non essere rimasto pienamente soddisfatto da questa versione, che presenta alcune evidenti e inspiegabili lacune a livello grafico ma, per informazioni più dettagliate, leggete quanto segue.

Il tank apre la strada per il futuro arrivo della jeep che raccoglierà la bandiera

OPEN FIRE!

La struttura di gioco di **Return Fire** è molto semplice e alcune persone potrebbero trovarla addirittura banale. Lo scopo di ogni singolo livello infatti è quello di infiltrarsi nella base nemica e di localizzare e recuperare una bandierina. Non si tratta di una impresa semplice comunque, visto che ogni avamposto nemico è pesantemente difeso da una notevole quantità di torrette e molti altri tipi di armamenti fissi e mobili. Bisogna quindi studiare una strategia per farsi largo tra tutte queste difese e scoprire in quale delle torri presenti è nascosta la preziosa bandiera (soprattutto nei livelli più avanzati sono presenti più torri che servono a rendere più difficoltosa la ricerca); una volta distrutta la torre, non resta che tornare a tutta velocità verso la propria base sotterranea, quartier generale delle nostre truppe nel quale sono nascoste tutte le armi a disposizione. Per affrontare questa difficile missione sono presenti quattro diversi mezzi, ognuno dotato di caratteristiche peculiari che ne rendono l'utilizzo più adatto in alcune situazioni. A nostra disposizione abbiamo una jeep, un elicottero e due carri armati; all'inizio di ogni livello si deve decidere con quale cominciare la missione ma, durante una partita, ritornando al bunker è possibile cambiare mezzo. La chiave del successo in **Return Fire** infatti, consiste nel saper selezionare il veicolo più appropriato per ogni situazione. I carri armati, per esempio, devono essere utilizzati per aprire un varco nelle linee nemiche, eliminando il maggior numero di ostacoli presenti per creare un sicuro percorso fino alla bandiera per la jeep, che è l'unico mezzo che può raccogliere questo oggetto fondamentale per la riuscita di ogni fase. Il problema principale nell'utilizzare la jeep, è infatti la scarsa resistenza di questa macchina ai colpi nemici e, proprio per questo motivo, è importantissimo trovare una via sicura da percorrere. L'elicottero può infine essere utilizzato per seguire i mezzi nemici, vista la sua notevole velocità e manovrabilità; inoltre, non dovendosi preoccupare della conformazione del terreno, può raggiungere con estrema facilità praticamente qualsiasi parte del livello.

TIRA LA BOMBA, TIRA LA BOMBA...

Malgrado una struttura di gioco semplice e divertente e la presenza di ben 100 livelli che garantiscono una buona giocabilità e longevità (gli avversari computerizzati sono discretamente abili) il gioco in singolo non offre molte varianti è può quindi essere considerato leggermente "limitato". Fortunatamente in **Return Fire** è anche presente una opzione per due giocatori

CASA PRODUTTRICE	GT INTERACTIVE
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

Il carro sarà anche lento ma resiste bene agli urti

Bang! E un altro nemico è andato

Sotto i vostri colpi, i cancelli cadono come mosche!

Quel piccolo sbuffo arancione che vedete non è nient'altro che un'esplosione...

Lo split screen è davvero s-c-a-t-t-o-s-o

nella quale lo scopo del gioco rimane tendenzialmente lo stesso, ovvero recuperare le bandiera dell'avversario prima che questi faccia lo stesso con la nostra, ma in cui aumenta sensibilmente il divertimento. Giocando contro un altro essere umano infatti, invece di concentrarsi solamente sulla ricerca della bandiera, bisogna anche cercare di bloccare la corsa dell'avversario, soprattutto se questo si trova in vantaggio. E' quindi evidente che l'utilizzo di sporchi trucchetti o di tattiche particolarmente scorrette risulta di importanza capitale per poter trionfare; le mie tecniche preferite, tanto per fare un esempio, consistono nel prendere la propria bandiera e portarla in mare aperto, dove è molto difficile raggiungerla oppure nel lasciare decine e decine di mine intorno all'entrata del bunker sotterraneo dell'avversario, così da rendere quasi impossibile l'ingresso una volta che si è raccolta la bandiera. A incrementare il coinvolgimento nel corso di ogni partita contribuiscono poi in maniera evidente le musiche. Si tratta di famosissime parti di composizioni classiche che risultano incredibilmente adatte all'azione. A questo punto, probabilmente vi starete chiedendo, se avete già buttato un occhio sul punteggio globale, come mai un titolo che sembra senza grosse pecche abbia preso solamente 70%. Beh, oltre al fatto che, come ho già avuto modo di scrivere, il gioco in singolo è troppo poco vario, bisogna evidenziare che sono presenti diversi problemi nell'impianto grafico, i più evidenti dei quali sono senza dubbio la velocità e la fluidità dello scrolling. Quando si gioca in singolo, questi difetti risultano leggermente meno visibili mentre, quando si sta affrontando un amico, i rallentamenti e gli scatti sono molto evidenti e rendono difficile e scomodo il controllo sul mezzo. Questo problema deve essere completamente imputato ai programmatori che, evidentemente, non hanno curato in maniera adeguata questa conversione; tutto si può dire di **Return Fire**, tranne che sia un gioco complesso dal punto di vista grafico (era stato ottimamente realizzato anche su 3DO, console certamente meno potente del Saturn) e basta vedere **Mass Destruction** per rendersi conto di quello che si sarebbe potuto ottenere utilizzando un engine poligonale perlomeno decente. Proprio a causa di questo problema, la parte più divertente del gioco risulta parzialmente rovinata, così come risulta rovinato un titolo che, con maggiore attenzione in fase di sviluppo, sarebbe potuto diventare uno dei prodotti più divertenti del genere attualmente disponibili per Saturn.

Puck

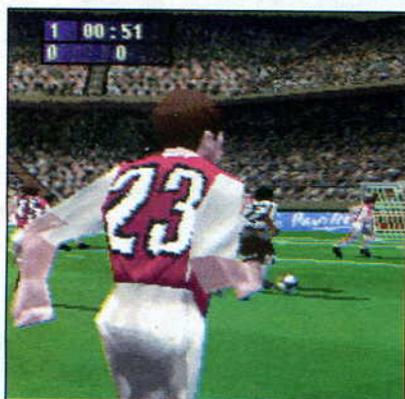
Come ho già avuto modo di scrivere nell'introduzione, *Return Fire* è uno dei miei giochi preferiti. Proprio per questo motivo mi aspettavo veramente molto da questa versione per Saturn (se già era un gran gioco su 3DO...), ma devo purtroppo ammettere di essere rimasto profondamente deluso una volta che ho caricato il CD, non tanto per la struttura di gioco, sempre coinvolgente, quanto per la realizzazione grafica. L'engine grafico utilizzato dai programmatori mostra infatti numerose pecche e soprattutto nella sezione più divertente, ovvero quando si gioca contro un altro avversario umano, sono presenti evidenti perdite di frame e rallentamenti vari. Intendiamoci, *Return Fire* rimane comunque un titolo discretamente divertente, giocabile e longevo, ma non è accettabile che un prodotto del genere, abbia dei difetti così accentuati a livello tecnico.

Potete anche guidare nell'acqua, se siete veramente usciti di testa

PAGELLA

GRAFICA	66
SONORO	90
GIOCABILITÀ	73
LONGEVITÀ	74
GLOBALE	70

FIFA 97

Quando si prende in mano una nuova simulazione calcistica per Saturn è inevitabile porsi una domanda: riuscirà a reggere al terribile confronto col meraviglioso **World Wide Soccer 97**? Siamo qui apposta per scoprirlo analizzando l'ultima fatica della Electronic Arts, che fa approdare anche su questa console l'ultima versione della sua famosissima saga calcistica. **FIFA** in effetti è stato il capostipite, assieme a **John Madden**, delle telenovelas sportive della EA e fin dalla sua prima apparizione sul Megadrive è stato il metro di paragone per gli altri titoli. Sfortunatamente questa software house di recente ha perso colpi e sembra non riuscire a rimanere al passo con la concorrenza, soprattutto con quella spietata del gioco Sega, che rimane a detta di molti il miglior titolo del genere su qualsiasi piattaforma. Dopo la mezza delusione della versione 96, i programmatori si sono quindi rimboccati le maniche e hanno cercato di recuperare lo svantaggio accumulato. Lo sforzo fatto è lampante fin dalle prime partite e questo **FIFA 97** segna un grosso passo avanti rispetto al passato: poche volte abbiamo visto la Electronic Arts rivoluzionare così un suo titolo da una stagione all'altra.

Il livello di dettaglio dei calciatori è notevole, peccato che però abbiano tutti la stessa faccia!

L'ingresso in campo dei calciatori in un'inquadratura ravvicinata

Palla in area: panico tra i difensori!

LA GABBIA DI ORRICO

Andando ad esaminarne con ordine le caratteristiche la prima cosa che colpisce è la mole di dati e di opzioni a vostra disposizione. Si tratta però di uno stupore relativo perché questa software house è indubbiamente la migliore dal punto di vista del realismo e della completezza e da anni ci ha abituato a performance del genere. Bisogna comunque ammettere che anche qui c'è parecchio di nuovo, grazie soprattutto al calcio indoor. Infatti, oltre a tutte quelle opzioni e tipi di campionato che ormai conoscerete a memoria, questa volta è possibile trasportare il tutto dal classico campo erboso al più intimo campetto in parquet, limitato nelle dimensioni e con balaustre che rendono inesistenti le rimesse laterali. Naturalmente anche il numero di giocatori è stato limitato a cinque per squadra e il risultato è quello di avere un'azione di gioco molto più frenetica e concitata, andando però talvolta a scapito della tecnica e della tattica. In pratica il tutto rischia di diventare eccessivamente confuso. Il gioco in compenso sfrutta appieno la licenza FIFA e tutte le innumerevoli squadre presenti scendono in campo con i propri giocatori originali, ognuno dotato delle proprie caratteristiche tecniche. Sfortunatamente la somiglianza rimane solo sulla carta perché una volta in campo sono in pratica tutti uguali dal punto di vista grafico: che gusto c'è ad avere in campo Penna Bianca, se poi è uguale a Codino Baggio che a suo volta somiglia come una goccia d'acqua a Demetrio "Metronomo" Albertini?

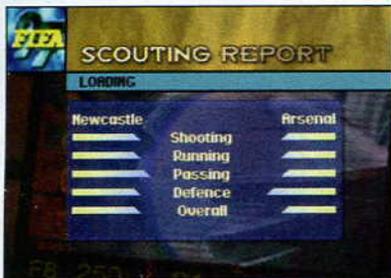
ALLO STADIO VIRTUALE

Anche l'aspetto grafico è stato fortemente rivisitato e particolare attenzione, più che sui particolari, è stata posta sul rendere più efficiente il motore tridimensionale. I risultati però sono stati forse al di sotto delle aspettative perché la Electronic Arts ha sacrificato la possibilità di ottenere il massimo dalla macchina per avere delle routine facilmente trasportabili da una piattaforma all'altra. Questo spiegherebbe infatti perché sia la versione Saturn che quella Playstation risentono da questo punto di

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Il calcio a cinque è più frenetico ma anche più confusionario...

Ed è gol! Dei giocatori inquadrati tre sembrano non essersi accorti di nulla. Complimenti!

Durante il caricamento vi potete godere le statistiche delle varie squadre...

vista degli stessi lievissimi difetti, che più che difetti sarebbe più giusto definire prestazioni non eccezionali. Anche il commento sonoro digitalizzato è stato perfezionato e ora somiglia molto di più a una vera telecronaca, con molte meno ripetizioni e bug di quelle che si avvertivano in **FIFA 96**. Sfortunatamente è ancora disponibile solo in inglese e chissà quanto altro tempo dovremo attendere per avere un commento di qualche illustre voce del nostro telecalcio. Dove invece questo gioco ha il suo tallone d'Achille e deve alzare bandiera bianca rispetto a **World Wide Soccer** è nell'intelligenza artificiale. I portieri parano cose incredibili per poi lasciarsi sfuggire palle innocue che gli passano di poco sopra la testa, e le difese presentano spesso buchi che somigliano a praterie in cui gli attaccanti avversari possono cavalcare indisturbati. Questo non solo nelle formazioni che sulla carta dovrebbero essere le più deboli ma anche in formazioni ben più blasonate. Il risultato è che una volta imparati un paio di movimenti base il tutto diventa facile, anche troppo.

GOLDEN GOL

Chi amava **FIFA** anche prima non potrà che rimanere colpito da questa nuova e migliorata versione, che dimostra come alla Electronic Arts sia costato cedere lo scettro di migliore simulazione calcistica a quelli della Sega. Sfortunatamente un'altra cosa che risulta lampante è che, pur con tutti gli sforzi, non sono riusciti a produrre un titolo all'altezza di **World Wide Soccer**, che rimane incontrastato dominatore per quanto riguarda la giocabilità e il divertimento dell'azione. Certo non potrà vantare tutte le squadre originali che ha invece **FIFA**, ma è sicuramente meglio giocare e divertirsi con una formazione di emeriti sconosciuti piuttosto che vantarsi di avere a propria disposizione Shearer e Seaman ma non riuscire a combinarci molto.

Puck

Dopo il flop della versione 96, alla Electronic Arts non potevano certo permettersi un altro fallimento, se non altro perché la concorrenza è sempre più spietata e non lascia che le briciole ai perdenti. Questo titolo può vantare una grafica discreta e la solita vagonata di opzioni e statistiche ma purtroppo cade sull'aspetto più importante: il divertimento dell'azione. La giocabilità infatti non sarebbe neanche male ma il tutto è vanificato dall'eccessiva stupidità degli avversari che rendono monotoni e prevedibili quasi tutti gli incontri. Sicuramente *FIFA 97* può ambire a essere la migliore simulazione calcistica sul Saturn dopo *World Wide Soccer*, ma perché qualcuno dovrebbe scegliere questo gioco quando è così lampante che il migliore è un altro?

Con le inquadrature "ball cam" e "shoulder cam" si ottengono visuali spettacolari ma la giocabilità diminuisce drasticamente...

PAGELLA

GRAFICA	75
SONORO	84
GIOCABILITÀ	77
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	76

Nel tentativo di incrementare ancora le vendita della sua console a 32-bit, la Sega si sta preparando a lanciare tutta una serie di prodotti che dovrebbero riuscire a unire una realizzazione tecnica incredibile, quasi a livello dei più popolari coin-op, con una giocabilità coinvolgente; stiamo ovviamente parlando di **Virtua Fighter 3** e di **Touring Car** che dovrebbero entrambi sfruttare la nuova cartuccia di espansione (anche se gira voce che potrebbe non uscire), ma anche del gioco che vedete recensito su queste tre pagine, ovvero **Sky Target**. Con questo nuovo titolo, si può tranquillamente affermare che la Sega ritorna all'antico visto che, già dopo pochi minuti di gioco risulta evidente che **Sky Target** altro non è che una sorta di edizione 1997 di **After Burner** in cui, i principali cambiamenti riguardano fondamentalmente la realizzazione tecnica e non tanto la struttura di gioco, tipicamente arcade.

TOP GUN

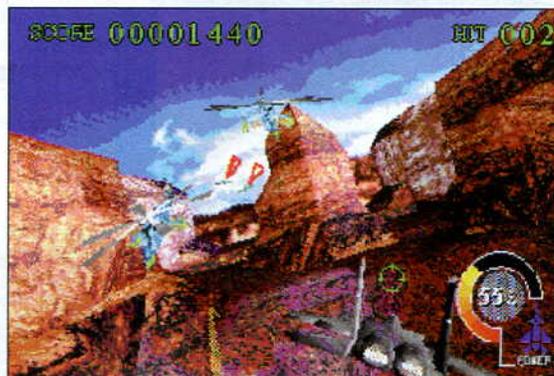
La prima impressione caricando **Sky Target** è certamente positiva; questo è dovuto soprattutto alla notevole qualità della presentazione, di fattura veramente pregevole, con immagini dei vari aerei in volo accompagnate da una musica accattivante e adatta alla situazione. Dopo aver assistito all'introduzione, non resta che vedere quali opzioni abbiamo a disposizione; in questo settore, bisogna ammettere che il titolo Sega è leggermente scarsino quantitativamente, ma questa scelta è stata probabilmente fatta dai programmatori per porre l'accento sull'impostazione tipicamente arcade. Si può comunque settare il livello di difficoltà tra i classici tre presenti, stabilire il sistema di controllo, il livello degli effetti sonori e poco altro. Sono invece ben due le varianti di gioco messe a nostra disposizione: Arcade e Ranking. Nella modalità Arcade, il nostro compito, nei panni di un pilota di caccia, è quello di riuscire a superare un certo numero di missioni, sei per la precisione, prima di arrivare al settimo e decisivo stage, in cui si incontra la base che comanda tutte le forze del nemico. Superando alcuni livelli (in particolare il secondo e il quinto) è poi possibile stabilire delle rotte alternative, scegliendo tra i due stage messi a disposizione. Completamente diversa invece risulta l'opzione Ranking in cui bisogna controllare un giovane pilota alle prese con la sua carriera. Iniziando dal grado di luogotenente, bisogna riuscire a conquistare abbastanza punti per passare di grado. Le missioni sono le stesse presenti nella modalità arcade ma, al fine di ottenere un risultato migliore bisogna porre attenzione su diversi fattori; il punteggio ottenuto dipende infatti dalla percentuale di colpi messi a segno, dalla precisione con la mitraglietta e con i missili, dai danni subiti e dal tempo impiegato per eliminare il nemico finale. Al termine di ogni missione, viene quindi stabilito un punteggio che può bastare a passare di grado (per esempio, per passare il primo livello bisogna ottenere cinque stelline); se non è sufficiente non bisogna scoraggiarsi, dato che è possibile continuare affrontando la missione successiva. Sia che si giochi in

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

modalità Arcade che in Ranking, non cambia per nulla la struttura di gioco. A bordo di uno dei quattro aerei a disposizione, un F-14D Super Tomcat, un F-15S/MTD, un F-16C Fighting Falcon oppure un Rafale M, tutto quello che bisogna fare, senza doversi preoccupare di carburanti, contromisure elettroniche e altri aspetti tipici dei simulatori di volo, è semplicemente prepararsi a colpire tutto quello che si vuole sullo schermo, oltre a vari bersagli a terra e in mare, cercando di evitare i numerosi missili che ci vengono sparati contro. A sottolineare ancora di più l'impostazione prettamente arcade il fatto che non sono presenti limitazioni nel numero di colpi a disposizione, sia per quanto riguarda la mitragliatrice che i missili; questo fatto è secondo me leggermente negativo visto che, in questo modo si elimina un possibile elemento strategico che avrebbe aumentato la profondità del gioco. Si tratta quindi di un titolo che, come struttura, ricalca fedelmente quella del già citato **After Burner**, con notevoli ritocchi nella sezione estetica. La grafica in alcune sezioni non è niente male, anche se sono presenti alcuni difetti abbastanza evidenti di cui parliamo in seguito. Positivo invece il giudizio sulle due due visuali, una più vicina e l'altra più lontana, entrambe abbastanza comode così come è comodo e preciso il sistema di controllo. Discreta anche la fattura dei quattro aerei a disposizione e la realizzazione dei giganteschi nemici di fine livello. Merita elogi infine anche il sonoro che, soprattutto per quanto riguarda le musiche, offre pezzi ben curati e comunque adatti alle situazioni di combattimento.

QUALCHE PICCOLO PROBLEMA...

Come appare evidente dal titolo di questo paragrafo, andiamo ora ad analizzare tutti i problemi, più o meno gravi che affliggono **Sky Target**, iniziando ovviamente con l'aspetto più evidente, ovvero la realizzazione tecnica. Pochi appunti possono essere mossi al sonoro che, quasi impeccabile nelle musiche, poteva essere più curato negli effetti; si tratta comunque di un difetto minore, soprattutto se confrontato con le innumerevoli pecche grafiche che abbiamo avuto modo di riscontrare. A una prima e distratta analisi, soprattutto affrontando solamente alcune sezioni, non sembra presente alcun tipo di problema anzi, bisogna sottolineare il livello discretamente elevato della grafica. Basta però giocare lo stage ambientato nella città e quello nel canyon, per citarne solo un paio, che l'opinione sul gioco cambia radicalmente. La velocità dell'azione subisce una leggera ma evidente diminuzione, così come è evidente l'apparizione dal nulla di alcuni elementi del fondale, che siano interi palazzi, parti di ponti, navi nemiche o addirittura parti della montagna. In alcuni casi poi, per qualche strano errore di programmazione, la console si "dimentica" per alcuni istanti di disegnare parti di fondale, facendo vedere, parti di cielo nel bel mezzo di una montagna. La definizione degli aerei nemici, soprattutto quando si trovano in lontananza, non è pienamente convincente mentre deludono anche le esplosioni, elemento importante visto che servono a galvanizzare il giocatore e a renderlo più partecipe all'azione. Sono questi in definitiva tutti i più gravi difetti dell'impianto grafico, problemi evidenti e notevoli che pesano moltissimo su un gioco che teoricamente basa molte delle

Forse sono stato leggermente troppo duro nell'introduzione ma, vista l'attesa creatasi per *Sky Target*, la mia delusione è più che giustificata. Oltre a una meccanica di gioco abbastanza vecchia (*After Burner* è un classico, ma qualche novità in più si poteva anche inserire) il vero problema del nuovo titolo targato Sega è la realizzazione tecnica. Diminuzione della fluidità dello scrolling, effetti di pop-up e perdita di parte dei poligoni, sono solamente i difetti più gravi che affliggono la grafica, aspetto che invece dovrebbe primeggiare in questo tipo di giochi prevalentemente arcade. Non ci resta che sperare che la Sega si rimbocchi le maniche e ottenga migliori risultati con le prossime produzioni ovvero *Virtua Fighter 3* e *Touring Car* (a patto che la cartuccia di espansione esca veramente).

sue chance di successo proprio sull'elevata qualità della realizzazione tecnica e sull'impatto visivo. Anche la struttura di gioco, non particolarmente complessa e varia, non ha convinto pienamente per diversi fattori: il livello di difficoltà non è poi particolarmente elevato; malgrado la quantità di nemici presenti su schermo, per riuscire a sopravvivere basta continuare a muoversi e, vista la riserva illimitata di munizioni e missili, anche sparando completamente a caso si possono ottenere dei risultati più che accettabili. La sopravvivenza è facilitata anche dalla resistenza del nostro mezzo ai colpi nemici. Non è sufficiente infatti un solo colpo per abbatterci, ma solo dopo ripetute scariche il nostro aereo cadrà al suolo. Proprio al suolo è legata un'altra piccola stranezza del gioco; non è infatti possibile schiantarsi a terra tanto che, una volta arrivati alla minima altezza disponibile, praticamente al livello del terreno, il nostro caccia continua imperterrito come nulla fosse. Va bene che si tratta di un titolo arcade, ma mi sembra che in questo senso si sia esagerato un po' troppo.

CONCLUSIONI

Il nostro giudizio su **Sky Target** non può essere quindi particolarmente positivo, ed è un vero peccato. Peccato perché alcuni aspetti del gioco non sono poi così negativi e, con una maggiore attenzione si sarebbero potuti ottenere dei risultati senza dubbio migliori. In definitiva, ciò che offre questo nuovo prodotto targato Sega, è una buonissima presentazione, alcune discrete ambientazioni, quattro nuovi aerei e una struttura di gioco identica a quelle di **After Burner**. Malgrado tutti i difetti citati in precedenza, la giocabilità di **Sky Target**, anche se non particolarmente varia, non è poi completamente da buttare tanto che, per le prime partite ci si può anche divertire. Il problema è che, pensando che questo gioco gira su un Saturn, una console in grado di offrire giochi dalla resa grafica indubbiamente superiore, anche nello stesso genere (basti pensare a **Panzer Dragoon 2** della stessa Sega, eccezionale nella realizzazione tecnica) non si può non essere presi da un attimo di sconforto.

End

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

Mechwarrior 2

"L'anno è il 3057. I Clans hanno subito una disonorevole sconfitta contro le truppe della Inner Sphere durante la battaglia di Tukayyid e hanno dovuto accettare le condizioni imposte dai vincitori, ovvero un trattato di non belligeranza che proibisce una nuova invasione della terra per i successivi quindici anni. Mantenendo la parola data, i Clans si sono ritirati, ritornando nel loro mondo, ma questa sconfitta è rimasta sempre nelle loro menti, cambiandoli profondamente. Mai più infatti avrebbero sottovalutato le forze dei loro avversari e mai più si sarebbero fidati così ciecamente dei loro condottieri. Diversi comandanti hanno cominciato ad accusarsi a vicenda, cercando di attribuirsi le responsabilità della sconfitta finale; questo stato di incertezza ha portato a tutta una serie di lotte interne tra le varie fazioni, che ora stanno cercando di guadagnare il predominio e il controllo su tutta la popolazione...". In questo modo comincia la trama di **MechWarrior 2**, nuovo prodotto di Activision. Basato su uno dei più popolari giochi di ruolo mai creati, e ambientato nell'universo di Battletech, questa famosissima serie è approdata per la prima volta nel mondo dei videogiochi con due produzioni targate PC e, visto il discreto successo ottenuto, si appresta a invadere anche il mercato delle console a 32-bit. Non si tratta però di una pura conversione visto che, sono state apportate alcune leggere modifiche in alcune opzioni presenti e nella struttura di gioco, che ora è basata più sull'azione, mantenendo comunque sempre quelle sezioni strategiche che avevano contribuito a decretarne il successo. La prima nota positiva che si incontra in questa versione è che il complicato sistema di controllo è stato adattato alla perfezione al joypad del Saturn e ora è discretamente semplice compiere praticamente qualsiasi tipo di azione. Inoltre, per cercare di rendere il controllo ancora più semplice, prima di incominciare con il gioco vero e proprio è possibile usufruire di una opzione di allenamento in cui, seguendo i consigli e gli ordini del computer, si devono eseguire diverse azioni (allenamenti sul movimento, sullo sparo e su molto altro).

Sorprendere alle spalle un nemico e scaricare una raffica di missili è la tattica da seguire

Game over: I neo-piloti di Mech assisteranno a questa scena molto spesso

MECH MAKER

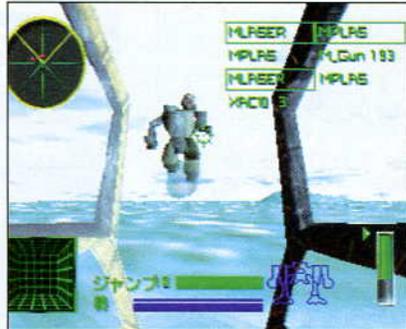
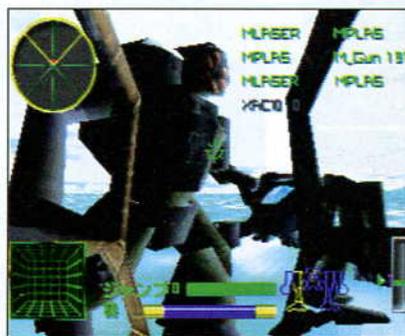
Una volta presa la mano con il sistema di controllo ci si può benissimo avventurare nella fase più spettacolare e importante del gioco, ovvero la campagna. Prima di cominciare a combattere, bisogna però ancora decidere in che fazione schierarsi tra le due presenti (Wolf e Jade-Falcon) e quale delle tre campagne affrontare; le prime due sono composte da quattro missioni, l'ultima da sedici, per un totale di ventiquattro diverse missioni per ogni fazione. Una volta settati anche questi parametri, non resta che assistere al breve briefing in cui vengono esaminati i punti salienti di ogni missione, con descrizione di eventuali bersagli, basi e postazioni da difendere e mech avversari da affrontare. Ovviamente le prime missioni non sono particolarmente difficili ma, vista la possibilità di selezionare il proprio mech tra i

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACTIVISION
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

dodici disponibili, si può rendere il tutto più complesso selezionando un robot più debole o non adatto a un certo tipo di situazione. In alcune fasi infatti la velocità e la rapidità nei movimenti sono fondamentali per riuscire a sopravvivere mentre in altre, se non si possiede una potenza di fuoco adeguata, le possibilità di successo sono veramente minime. Lo studio e l'utilizzo di varie strategie è fondamentale per la vittoria finale dato che, per vincere, non è sufficiente sparare a tutti i nemici che si vedono, ma bisogna anche essere in grado di nascondersi, utilizzando come scudo i palazzi e le costruzioni presenti, per cogliere poi l'avversario di sorpresa. Si può quindi tranquillamente affermare che i programmatori di Activision hanno voluto miscelare l'elemento strategico con l'azione, cercando di creare un prodotto in cui si deve combattere seguendo una certa tattica. Se dal punto di vista strutturale, non si possono fare grandi appunti a **MechWarrior 2**, lo stesso però non si può dire per quello che riguarda la realizzazione tecnica, in particolar modo la grafica. I fondali non sono infatti particolarmente curati, così come non sono curati i mech nemici (basta andarci molto vicino per capire quello che voglio dire); l'ambiente circostante è poi troppo spoglio, con una presenza veramente ridotta di costruzioni e ostacoli naturali. Avvicinando poi ad alcuni di questi ostacoli, si può notare una evidentissima perdita di poligoni, che permette, tanto per fare un piccolo esempio, di vedere attraverso a alcune piccole collinette. Sono quindi presenti dei difetti piuttosto gravi e inaccettabili, visto e considerato le potenzialità della macchina su cui **Mechwarrior 2** è stato realizzato. Migliore invece è la situazione per quello che riguarda la giocabilità; la presenza di un buon numero di mech e di diverse missioni garantisce infatti una discreta varietà di situazione che mantengono l'interesse abbastanza alto per un buon periodo di tempo. Peccato quindi che la realizzazione tecnica non sia all'altezza della situazione; se i programmatori si fossero impegnati un po' di più, avremmo avuto tra le mani un titolo senza dubbio migliore.

Paolo

Le icone blu pulsanti indicano degli obiettivi da raggiungere

I Mech più piccoli hanno dei pugni devastanti, nonostante le ridotte dimensioni

MECH IDENTIFICATION

Selezionare il giusto Mech per ogni missione è una operazione di importanza capitale. In **MechWarrior** sono presenti ben 12 diverse varianti di robot, alcuni più agili e leggeri, altri più pesanti e dotati di armi potentissime. Ecco una rapida descrizione di alcuni di questi robot.

FIREMOTH

Il Firemoth è eccezionale quando si deve utilizzare la tecnica del "colpisci e scappa" e, più in generale, è perfetto per combattere contro i Mech più leggeri. La sua incredibile velocità permette di attaccare il nemico da vicino, utilizzando i missili e i laser di cui è dotato, senza preoccuparsi troppo dei movimenti dell'avversario. Una delle tattiche più famose utilizzabili col Firemoth consiste nel muoversi a tutta velocità fino ad arrivare alle spalle del nemico, per poi colpirlo senza alcun problema; grazie alla già citata rapidità, una volta eseguita la sua missione questo Mech è in grado di ritornare agevolmente alla base, distanziando gli eventuali avversari rimasti.

KIT FOX

Non bisogna lasciarsi ingannare dalle ridotte dimensioni di questo robot che è in possesso di un arsenale veramente invidiabile. Sul braccio destro di questo Mech è montato un cannone automatico tipo LB-5X mentre sul sinistro possiamo trovare un potentissimo laser. Il Kit Fox ha inoltre in dotazione un lanciamissili e un altro piccolo cannone laser adatto per i corpo a corpo. E' leggermente più lento del Firemoth, può contare su una maggiore potenza di fuoco e su una armatura indubbiamente più resistente.

JENNER

Macchina di distruzione volante, il Jenner II-C è dotato di una velocità impressionante che lo rende uno dei Mech più rapidi e manovrabili tra tutti quelli a disposizione. I progettisti di questo Mech hanno rinforzato il suo busto e l'armatura a difesa delle gambe per aumentare la resistenza ai colpi, e la possibilità di rimanere sospeso in aria, offre una nuova modalità di attacco.

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

Non ho molto da aggiungere a quanto ho già detto nella recensione; *MechWarrior 2* è un discreto prodotto, caratterizzato purtroppo da una realizzazione tecnica non propriamente impeccabile. Non è comprensibile come, da una console potente come il Saturn, non si possa ottenere niente di meglio. E' evidente che, probabilmente i programmatori hanno realizzato il titolo con una certa fretta, curando maggiormente l'aspetto strutturale e mettendo in secondo piano grafica e sonoro. Gli amanti del genere avranno comunque modo di apprezzarlo, visto che sono presenti molte caratteristiche interessanti che avevano già fatto la fortuna della versione PC e comunque, si tratta sempre di un titolo discretamente divertente e coinvolgente.

MechWarrior 2 è una combinazione di strategia e azione...

PAGELLA

GRAFICA	65
SONORO	77
GIOCABILITÀ	77
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	76

Kingdom Grand Prix

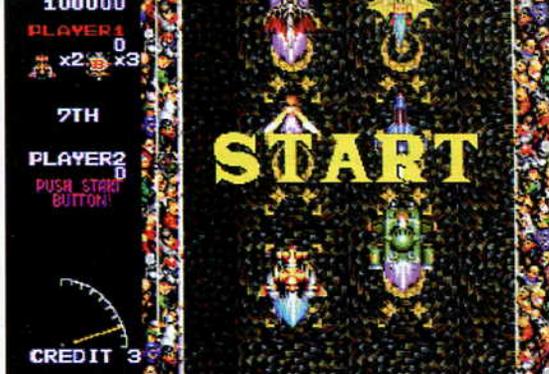
Nell'industria videoludica mai come in questi ultimi anni si è avuto uno sviluppo a livello tecnologico: le console delle nuove generazioni e i vari cabinati da bar hanno raggiunto livelli qualitativi, dal punto di vista prettamente tecnico, veramente elevati con produzioni sempre più realistiche tanto nella grafica quanto nel sonoro. Peccato che, a questo notevole passo avanti nella parte più tecnica non è poi corrisposta una variazione negli schemi di gioco che, a parte qualche rara eccezione, sono rimasti sempre ancorati ai canoni classici. E' sempre più difficile infatti trovare un titolo che si possa definire originale o che, sfruttando un genere già noto, cerchi comunque di avere qualche novità, qualche caratteristica peculiare che lo distacchi dalla massa. Molto spesso infatti, i programmatori e le software house preferiscono utilizzare uno schema predefinito, quasi banale, piuttosto che correre il rischio di realizzare qualcosa di nuovo, che potrebbe anche non riscontrare il parere positivo della critica e dei giocatori, causando quindi un insuccesso commerciale ed economico. Fortunatamente, esistono comunque anche alcune case che cercano di inventare novità e che, quando si trovano di fronte a un concept che sembra interessante, hanno anche il coraggio di correre dei rischi. E' questo il caso della GAGA Communications Inc, semisconosciuta software house giapponese che ha appena realizzato la conversione di **Kingdom Grand Prix**, coin-op giapponese della Raizing/Eighting.

VADO AL MASSIMO

Abbiamo detto in precedenza che **Kingdom Grand Prix** è un titolo che si discosta leggermente dalla massa e che è caratterizzato da una struttura leggermente diversa; vediamo ora in cosa questo nuovo prodotto può essere considerato originale. Leggendo solamente il titolo, si potrebbe pensare che si tratti di una corsa di macchine con ambientazioni strane, magari fantasy ma, una volta accesa la console, si viene invasi subito da immagini di combattimenti in puro stile sparatutto, con tanto di raggi laser, bombe, power up e molto altro. Il mistero è facilmente spiegato: **KG** in realtà è il primo tentativo di corsa-sparatutto. Spiegato in questo modo il concept non sembra particolarmente originale (in fondo, esistono già molti giochi di guida in cui si possono utilizzare armi di vario genere) ma bisogna sottolineare che in questo caso l'enfasi è posta maggiormente sulla fase distruttiva. Per riuscire ad arrivare al traguardo infatti bisogna eliminare tutta una serie di astronavi nemiche, oltre ad alcuni boss di dimensioni veramente notevoli; in alcune situazioni, specialmente nei livelli avanzati, il numero di avversari su schermo rendo molto difficile la conclusione di ogni percorso. Oltre ai vari nemici e a ostacoli più o meno naturali (meteoriti, ad esempio), bisogna stare anche attenti ai sette concorrenti con i quali si sta gareggiando. La posizione finale è infatti importante per ottenere punti per la classifica generale, e per

vincere il campionato, oltre che per ottenere punti bonus. Anche i nostri avversari, nella loro corsa possono essere ostacolati in vario modo: il più semplice consiste nel colpirli con i laser, oppure con una delle superbombe a disposizione per costringerli a rallentare e in alcuni casi a fermarsi completamente. Una volta terminata una gara, dopo l'attribuzione dei punti, non resta che scegliere la pista successiva (sono presenti sempre due diverse possibilità) e quindi ricominciare a correre e sparare. Rispetto a molti altri giochi di guida, in **KG** non si perde una vita se non si giunge al traguardo nelle prime posizioni; l'unico modo di morire infatti è di essere colpiti dai missili o dai proiettili che vengono sparati dai nemici. Questo fatto evidenzia ancora di più come l'impostazione del gioco sia quella di un classico shoot'em up a scrolling verticale con alcuni elementi mutuati dalle corse simulate. Come capita in molti titoli di

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**RAIZING**
GENERE	**SPARATUTTO**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**GIAPPONESE**
NUMERO GIOCATORI	**1-2**

entrambi i generi, è poi possibile selezionare la propria astronave tra le otto disponibili, ognuna dotata di diversi armamenti e velocità variabile. Non sono presenti comunque solamente delle classiche astronavi, ma anche degli essere strani e particolari, come una mostruosa creatura, un robot oppure una fanciulla alquanto avvenente. Oltre alla possibilità di selezionare il proprio personaggio, da segnalare anche le solite opzioni che permettono di stabilire il livello di difficoltà, la quantità dei continue, il sistema di controllo e poco altro. E' infine possibile selezionare la modalità di gioco tra le due disponibili, Saturn e Arcade, che permettono di giocare alla versione classica (per vedere la quale, bisogna girare il monitor) oppure a una riedizione adattata alla console di casa Sega.

SPARA E CORRI

Per emergere nel campo degli shoot'em up, così come ormai in qualsiasi tipo di videogioco, un titolo deve essere dotato di una realizzazione tecnica praticamente impeccabile e che riesca a sfruttare al meglio le potenzialità della macchina su cui gira. Da uno sparatutto per Saturn quindi, tanto per intenderci, bisogna aspettarsi una notevole fluidità di scrolling, senza scatti e rallentamenti vari, oltre alla presenza di nemici sullo schermo di discrete dimensioni. Tutte queste sono caratteristiche che si possono riscontrare in **KG** ma, malgrado quanto ho appena scritto, il giudizio sulla grafica non può essere positivo. Per evitare qualsiasi problema di rallentamenti infatti, i programmatori hanno ben pensato di utilizzare un vecchio trucchetto che consiste nell'usare una parte dello schermo, in questo caso la sinistra, per inserire i punteggi, il numero di vite, di bombe a disposizione e una mappa in cui viene segnalata la propria posizione, quella degli avversari e la distanza che manca per giungere al traguardo; circa un quarto dello schermo è quindi completamente nero, con una riduzione dell'area di gioco veramente considerevole. Vista la struttura di gioco, che mischia due generi, seppure con la netta prevalenza dello shoot'em up, sono presenti anche alcune interessanti caratteristiche, che aumentano la varietà delle situazioni presenti. Oltre a dover evitare i proiettili dei nemici, bisogna anche stare attenti ai vari ostacoli presenti che, se colpiti, fanno perdere velocità al nostro personaggio. Peccato solo che, l'opzione per due giocatori, che avrebbe senza dubbio aumentato tanto la longevità quanto la giocabilità, è piuttosto deludente. I programmatori hanno infatti deciso di non utilizzare lo split-screen, così, le astronavi dei due giocatori si piazzano sempre in posizioni molto vicine. Giocando in due poi, si può riscontrare un bug molto fastidioso, soprattutto per il giocatore numero due. Quando si arriva vicino al traguardo, per arrivare prima dell'avversario umano, al giocatore con il pad inserito nella prima porta basta piazzarsi nella parte più alta dello schermo (in prossimità dell'arrivo non ci sono nemici); in caso di parità di tempo infatti, vince sempre il player 1. Una bella fregatura, soprattutto se consideriamo che una situazione del genere non capita raramente, anzi è una costante di tutte le partite!

End

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

I programmatori di *Kingdom Grand Prix* hanno evidentemente cercato di inserire qualche novità in un genere come gli sparatutto, ormai affollatissimo di titoli di ogni tipo. Il loro tentativo è riuscito parzialmente, visto che alcune interessanti caratteristiche sono però coperte da difetti più o meno evidenti. La realizzazione tecnica non impeccabile soprattutto nella grafica, unita ad alcuni evidenti problemi nella gestione del modo a due giocatori (il concorrente con il secondo pad difficilmente riesce ad arrivare davanti a quello con il primo) penalizzano un titolo che altrimenti avrebbe meritato maggiore considerazione. Rimane comunque un titolo discretamente divertente e longevo che potrebbe anche appassionare i fanatici di questo

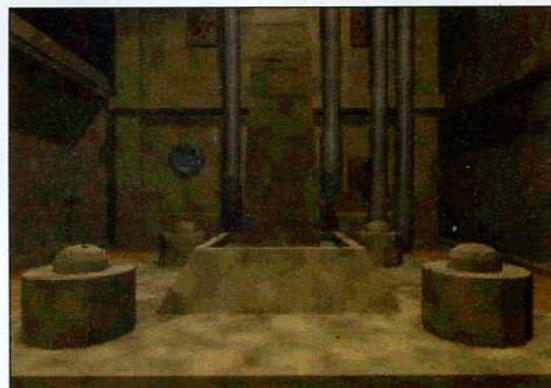
PAGELLA

GRAFICA	68
SONORO	77
GIOCABILITÀ	66
LONGEVITÀ	69
GLOBALE	68

Hakaider Mechanical Violator

Come molti di voi sapranno in Giappone è sempre dilagata la mania degli eroi in costume, soprattutto di quelli interpretati da attori in carne e ossa vestiti di coloratissime tute di gomma, sia per interpretare la parte di protagonisti che per tutti i vari nemici. Il più famoso a livello mondiale è sicuramente il mitico Ultraman, simbolo e oggetto di culto per qualsiasi appassionato di animazione giapponese per non parlare dei Power Rangers e di tutti i gruppi simili (Goggle Five compresi) anche se in qui in Italia il più famoso rimane sicuramente **Megaloman** e la sua "Fiamma di Megalopoli" nonostante, negli ultimi anni, siano comparse altre produzioni tra cui Kamen Rider (conosciuto come Masked Rider), Machine Man (e il suo "Zorro Cosmico") o i Winspectors. Ma mentre in occidente questa mania col tempo sembra calata, in Giappone gli eroi di questo tipo rimangono sempre al vertice del successo e nuovi personaggi di questo tipo che fanno della tuta di gomma il loro simbolo spuntano ogni giorno come funghi. Per **Hakaider - Mechanical Violator** il discorso è simile anche se in questo caso ci troviamo davanti a un eroe nuovo di zecca. Da quanto ne sappiamo noi, infatti, non è mai stata realizzata nessuna serie televisiva ispirata a questo personaggio anche se all'inizio viene da pensare proprio questo, soprattutto per via dell'animazione introduttiva realizzata in Full Motion Video che vede come protagonisti attori veri. La storia trasporta il giocatore in un ipotetico mondo del futuro, le classiche cronache del dopo bomba tanto per intenderci (a proposito chi se lo ricorda il fumetto?), dove la razza umana rischia l'estinzione e sopravvive solo il più forte. Ed è qui che spunta fuori il protagonista Hakaider. Chi sia, cosa sia e quali siano le sue intenzioni non lo abbiamo capito (essendo il gioco completamente in giapponese, abbiamo avuto qualche difficoltà nel capire la trama), l'unica cosa certa è che questo bieco personaggio ha un conto in sospeso con il cattivone di turno e se ne va in giro in motocicletta armato di tutto punto a far fuori i vari sgherri e i collaboratori del suo odiato antagonista.

OPERATION HAKAIDER

Appena cominciato, **Hakaider** catapulta il giocatore all'interno di un contesto dannatamente simile al mitico **Operation Wolf** o a **Virtua Cop** anche se il titolo Sega era in 3D mentre questo sfrutta la grafica bidimensionale. Lo scopo è quello di eliminare tutti i vari nemici che si parano davanti al nemici utilizzando le più svariate armi che possono comprendere un fucile a pompa, una pistola, un bazooka o una mitraglietta automatica. Per fare questo avete due modi. Il primo è utilizzando il joypad per spostare un piccolo cursore sullo schermo che rappresenta la direzione nella quale è puntata l'arma in quel momento. Con i vari pulsanti del joypad, invece, potete sparare, ricaricare le armi o cambiarla dinamicamente ogni volta che ne avrete bisogno. In alternativa potete usare la pistola ottica come quella di **Virtua Cop**. Questa è dotata di due pulsanti e, in questo caso, non vedrete alcun mirino sullo schermo in quanto potete sparare direttamente sui nemici. Usando il grilletto sparerete mentre col secondo pulsante cambierete l'arma. Per ricaricarla, invece, basterà puntarla fuori dallo

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

schermo e sparare. Inutile dire che l'uso della periferica ottica rende il gioco molto più divertente e longevo che utilizzando il joypad che, oltretutto, ha il brutto difetto di essere meno immediato, soprattutto in questo genere di giochi. Come se non bastasse, il protagonista non ha la possibilità di evitare i colpi in quanto si lancia direttamente allo sbaraglio nel bel mezzo dell'azione. L'unico modo di riportare la pelle a casa (in questo caso la corazza) è quello di eliminare i nemici appena compaiono prima che possano sferrare il loro attacco o, nel limite del possibile, neutralizzare i loro attacchi come quando vi scagliano contro bombe o oggetti vari. Fortunatamente Hakaider non è certo una polpetta e non basta certo una semplice sgrillettata da parte dei nemici per buttarlo giù. L'importante è far si che la sua energia non si esaurisca altrimenti termina la partita. Naturalmente alla fine di ogni sessione vi toccherà poi affrontare il solito guardiano ossia un nemico un po' più incavolato degli altri e più difficile da battere.

E' DURA L'AVVENTURA?

Hakaider - Mechanical Violator non è solamente uno sparatutto in soggettiva ma anche un'avventura fortunatamente non troppo complessa. In effetti la parte "avventurosa" del gioco si limita solamente a qualche esplorazione e ad alcuni dialoghi con i più disparati personaggi che però sono completamente in lingua giapponese. Ci sono anche alcuni enigmi ma anche in questo caso il tutto è concentrato nella ricerca del modo più appropriato per aprire determinati passaggi o raggiungere i livelli successivi (per esempio come l'utilizzo di una particolare bomba per aprire una porta altrimenti indistruttibile).

SERIE INTERATTIVA

Hakaider - Mechanical Violator ha come caratteristica quello di avere un sacco di animazioni di introduzione tra un livello e l'altro. In effetti ogni pretesto è buono per utilizzare un video, compresa la parte di avventura in quanto il paesaggio che si muove non è rappresentato da poligoni ma sono pezzi di animazione che vengono caricati dinamicamente. Nulla però toglie al fatto che queste intro siano realizzate utilizzando ottime tecniche Ray Tracing e il risultato si vede. Come è già stato detto, le uniche animazioni con attori dal vero sono quelle all'inizio del gioco e alla fine, per il resto si basa tutto su lavori realizzati sfruttando la grafica computerizzata.

TEKNICHAMENTE

Dal punto di vista tecnico **Hakaider - Mechanical Violator** può effettivamente vantare un'ottima realizzazione se si parla delle varie introduzioni ma per quanto riguarda il gioco in se ci sono molti punti che potrebbero far discutere. La sezione sparatutto, infatti, non è certo la migliore mai vista per il Saturn e dopo titoli come **Virtua Cop**, un gioco di questo genere che sfrutta a malapena le potenzialità della macchina non fa certo un bell'effetto. Inoltre è possibile usare solo le quattro armi che si hanno sin dall'inizio e considerando il fatto che, a parte i nemici finali, gli altri sono fondamentalmente identici, non è certo possibile sperare in una grande varietà. Anche come avventura non c'è una grande varietà, più che girare a zonzo non si deve fare e quindi è inutile sperare in qualche cambiamento radicale durante il gioco. L'unica nota positiva è che tutto considerato il miscuglio tra questi tre elementi (introduzioni animate, sparatutto e avventura) rende il tutto piacevole, se non altro per la curiosità di vedere come continua la storia. A parte il Full Motion Video, graficamente parlando i nemici sono animati bene, anche se poco vari mentre gli sfondi a volte risultano un po' confusionari. Il sono si limita a delle musiche durante il gioco che però non sono proprio azzeccate rispetto al contesto del gioco, mentre gli effetti si limitano a qualche effetto di sparo, esplosione e rumori di giunture metalliche.

Personalmente ritengo *Hakaider - Mechanical Violator* un titolo carino ma solo se giocato con l'ausilio della pistola e questo per il semplice motivo che anche usando il joypad il titolo è fondamentalmente troppo facile senza contare il numero infinito di continue. In pratica è sempre possibile terminarlo ma almeno usando la pistola ottica ci si diverte di più. La parte di avventura poteva anche essere omessa, in effetti tra il fatto che sia praticamente un percorso obbligato e che tutti i dialoghi sono in giapponese (questo però è un problema solamente nostro) non serve assolutamente a niente. Le animazioni in Full Motion Video sono decisamente il punto migliore del gioco anche se non valgono certo l'acquisto del gioco. Per concludere direi che *Hakaider - Mechanical Violator* poteva essere un'idea decisamente interessante anche se è stato fatto l'errore di concentrare tutti gli sforzi sull'introduzione piuttosto che sul gioco in se. Potrà piacere a qualche maniaco del genere ma agli altri dubito fortemente. Un eventuale versione inglese potrebbe essere decisamente più interessante ma non sappiamo ancora se verrà convertito.

SI RINGRAZIA CRAZY VIDEO PER IL CD

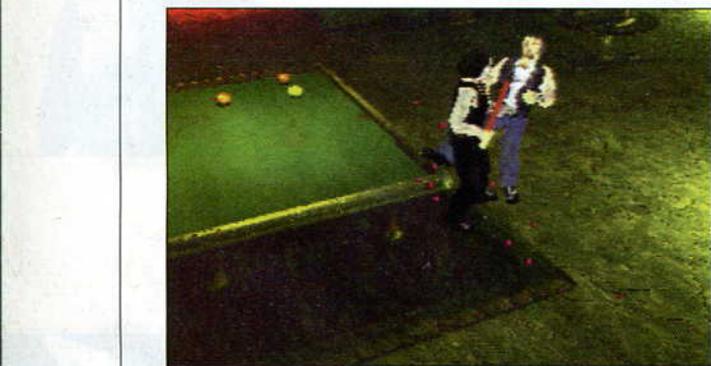
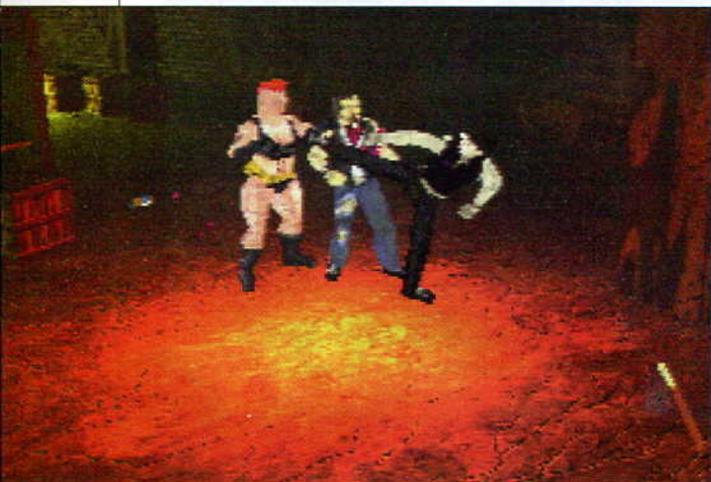
Bio Massa

The Crow: City of Angels

The Crow, il film culto (ma anche piuttosto moralista), ha reso mitica la figura di Brandon Lee la cui carriera è stata stroncata proprio sul nascere a causa della morte prematura dell'attore, avvenuta proprio durante le riprese del film. Questo inaspettato fatto ha reso molto difficile non solo il completamento della prima pellicola ma anche la realizzazione del seguito, **The Crow: City of Angels**, che ha infatti ottenuto uno scarso successo se confrontato con l'originale. La Acclaim però non ha voluto sentire ragioni e si è accaparrata ugualmente i diritti del lungometraggio allo scopo di realizzarne la versione videoludica della quale stiamo parlando.
La storia del gioco rispecchia fedelmente la trama del film. Questa è praticamente una versione leggermente rivisitata del primo e vede il protagonista, Ashe, venire ucciso a sangue freddo da una banda di balordi. A questo punto viene da chiedersi se il gioco non sia altro che una sorta di lungo flashback della vita di Ashe prima della morte. Come può, infatti, essere il protagonista di qualcosa se viene ucciso prima ancora di cominciare?
Fortunatamente questo dubbio viene immediatamente sciolto non appena si scopre che Ashe non è affatto deceduto. La sua anima, infatti, è intrappolata tra la luce e le tenebre, tra il mondo dei vivi e quello dei defunti e l'unico modo per poter finalmente raggiungere la pace eterna è trovare e distruggere i responsabili di questo supplizio. Per fare questo Ashe dovrà andare a cercare i suoi nemici ed eliminarli usando le più svariate arti da combattimento di cui è esperto e le armi che potrà trovare lungo il suo cammino (Secondo dilemma: se era in grado di difendersi perché si è fatto uccidere come un fesso?).

PICCHIADURO O AVVENTURA?

Chiunque adesso potrebbe farsi venire qualche dubbio sul fatto che **The Crow - City of Angels** sia un picchiaduro. In effetti si tratta proprio di un titolo di questo genere, ma attenzione, perché ci sono delle differenze sostanziali rispetto ai soliti titoli di combattimento come **Street Fighter**, **Virtua Fighter** o **Final Fight**. Tra questi tre quello che si avvicina di più è sicuramente l'ultimo poiché, anche in questo caso, si tratta di un picchiaduro a scorrimento. La novità, invece, sta nel fatto che il gioco sia completamente in 3D e in effetti ricorda molto **Die Hard Arcade** anche se non è esattamente la stessa cosa. L'essenza del gioco è fondamentalmente la stessa ma ci sono molte divergenze per quel che riguarda la realizzazione tecnica e comunque il gioco condivide caratteristiche già proposte in altri titoli come **Resident Evil** e **Tomb Raider**. Come abbiamo appena detto, **Die Hard Arcade** e questo titolo sono due picchiaduro ma mentre il primo è completamente realizzato in 3D, fondali compresi, e concentra i combattimenti in singole sessioni, in **The Crow: City of Angels** solo i personaggi sono veramente in 3D, mentre i fondali sono stati realizzati in Ray Tracing e questo limita la possibilità di cambiare il punto di vista del gioco come accadeva invece nel titolo Sega. Come in **Resident Evil**, la visuale cambia a seconda della posizione del personaggio nell'area di

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

gioco. I combattimenti, invece, sono in successione. Man mano che si avanza tra i livelli si fanno avanti i vari nemici. L'ultima differenza riguarda il sistema dei comandi completamente differente rispetto ai soliti picchiaduro in quanto è praticamente identico a quello utilizzato nel titolo Core Design sopra citato. Come in **Tomb Raider** anche in questo il personaggio può avanzare o indietreggiare, girarsi a destra o a manca e con i pulsanti è possibile realizzare una serie di azioni quali saltare all'indietro, abbassarsi, raccogliere oggetti, sferrare calci e pugni e via dicendo. Il sistema è sicuramente meno immediato rispetto a un classico picchiaduro ma basta un po' di pratica per prendere confidenza con i comandi.

LA MORTE È UN'ILLUSIONE MORTALE

L'avventura si divide in dieci livelli. Il compito di Ashe è di avanzare eliminando i vari nemici che gli si presentano davanti a suon di calci, pugni o utilizzando le varie armi che può trovare durante il suo cammino. Grazie a particolari combinazioni di pulsanti e joypad è possibile realizzare le più svariate mosse, dal semplice pugno al calcio rotante mentre le armi possono essere utilizzate o lanciate contro i nemici. Queste sono moltissime e possono variare dalla mazza da baseball al coltello, dal tubo al barile da lanciare contro i nemici, oppure la pistola per finire con la dinamite. Sono solo alcune di quelle inserite nel gioco e ognuna può avere effetti diversi a seconda di come viene utilizzata (per esempio non è certo una buona idea lanciare una pistola contro i nemici a meno che non sia scarica. Per questo scopo sarebbe meglio un coltello). Il problema a questo punto è solo uno e riguarda l'energia di Ashe. Il protagonista, infatti, non è virtualmente invulnerabile come nel film ma man mano che viene colpito si indebolisce e se la sua energia finisce, termina anche l'avventura. Non solo, nella parte superiore dello schermo è presente l'icona di un corvo che scompare lentamente. Questa rappresenta il tempo a disposizione del giocatore per completare il livello. Fortunatamente la maggior parte dei nemici una volta eliminati lasciano cadere delle icone che restituiscono un po' di energia al protagonista, inoltre, una volta terminata ogni sezione del gioco, appare sul pavimento un corvo che indica la direzione da seguire.

LA MALEDIZIONE DEL CORVO

Fortunatamente in **The Crow: City of Angels** non sono state inserite espansioni o cartucce varie da inserire nel Saturn. Se dobbiamo essere sinceri, non sappiamo se questo sia un bene un male poiché il gioco ha una serie di difetti dovuti alla realizzazione tecnica, problemi che penalizzano la qualità globale e anche la giocabilità. La grafica, per esempio, è ben realizzata con ottimi fondali in Ray Tracing ma le animazioni dei personaggi lasciano un po' a desiderare. Anche le varie introduzioni (anche queste realizzate tutte in Ray Tracing) non possono essere considerate dei capolavori di animazione. Per il sonoro il discorso è simile, infatti mentre le musiche sono frenetiche e si adattano allo spirito del gioco mentre gli effetti sono piuttosto mediocri con qualche rumoraccio durante i combattimenti e il corvo che gracchia di tanto in tanto. Il problema maggiore però lo si ha durante le pause che si hanno quando vengono caricati i vari sfondi. Il personaggio letteralmente si blocca per due o tre secondi e tutte le volte si è lì che si cerca di muoverlo senza risultato fino a quando non cambia la visuale. Chissà che utilizzando una cartuccia si sarebbe potuto evitare questo problema caricando in anticipo tutti i fondali. L'ultimo punto riguarda il percorso del gioco che ogni tanto risulta un po' incasinato da seguire. Capita che a volte non si riesca a capisce la direzione che suggerisce il corvo oppure che il sentiero sia un po' ostico da seguire. Ma questo è un problema minore che passa immediatamente in secondo piano dopo un paio di partite, appena si prende confidenza con il gioco e i vari comandi.

Bio Massa

SI RINGRAZIA
HALIFAX
PER IL CD

***The Crow: City of Angels* non è sicuramente un titolo che possiamo definire un capolavoro per via di vari difetti ma mi piace moltissimo l'atmosfera che si viene a creare e l'idea in se stessa. In effetti di titoli di questo genere non ce ne sono moltissimi e questo mix tra picchiaduro e avventura mi ha incollato al joypad per ore nonostante tutti i problemi descritti nella recensione, comprese le pause improvvise durante i caricamenti. A questo punto, però, definire questo titolo un picchiaduro con elementi di avventura mi sembra un po' azzardato, direi piuttosto il contrario. In effetti più che a *Die Hard Arcade, The Crow: City of Angels* assomiglia a *Resident Evil* con un pizzico di azione in più e qualche enigma in meno da risolvere. Il gioco è comunque piuttosto lungo da portare a termine e ci sono un sacco di elementi da scoprire come oggetti e stanze nascoste. Personalmente lo trovo un titolo discreto, degno sicuramente di attenzione, soprattutto per tutti coloro a cui era piaciuto *Resident Evil* o che cercano qualcosa di diverso dal solito picchiaduro a scorrimento. Certo, *The Crow: City of Angels* non sarà certo il titolo dell'anno ma vale comunque la pena di darci un'occhiata.**

MEGA trix

"Houston, abbiamo un problema" Questa è la frase che non voglio più sentirvi dire quando siete impantanati tra la boscaglia di Donkey Kong Country 3, rincorsi dal T-rex di Tomb Raider o presi a randellate sulle orecchie di un qualsiasi picchiaduro bidimensionale o poligonale che sia. Anche perché ci sono molte alternative al centro di controllo della Nasa: in Italia abbiamo, che so, stupende trasmissioni di supporto umanitario come "Mi manda Lubrano", "Chi l'ha visto?" e poi... ehi, un momento, cos'è quel fantastico spazio cartaceo che vedo su quella fantastica rivista? Si chiama Megatrix! Yessssss!

A cura di Fabio D'Italia

DIE HARD TRILOGY
SATURN

Emmesedici!
Durante la seconda fase di Die Harder lanciate una granata proprio mentre cominciate a vedere delle persone che vi sparano addosso. Se l'operazione è stata eseguita correttamente vedrete balenare sullo schermo la scritta "M16". Questo significa che d'ora in poi potrete disporre dell'M16 come arma di default. Ma eccovi un paio di altre dritte interessanti...

Fuoco Amichevole
Quando avviate una nuova partita sparate alle prime due auto della polizia in marcia: fatto ciò, la scritta "Major Disaster" dovrebbe apparire sullo schermo. A questo punto i poliziotti vi spareranno addosso per un breve periodo di tempo.

Il Codice dei Codici
Mentre caricate il gioco digitate C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y (CABBY-CABBY) nella schermata che espone i diritti d'autore di Die Hard. La riuscita dell'operazione verrà confermata da un lampo bianco. Ora avviate una partita qualsiasi e inserite la pausa: dovreste così vedere apparire un menù di opzioni speciali. Questo vi permetterà di saltare a qualsiasi livello e di diventare invincibili.

VIRTUA COP 2
SATURN

Opzioni Segrete
Inserite la pistola virtuale nella presa del primo giocatore e con il joypad per il secondo giocatore premete SU, GIU', SU, GIU', A, X, B, Y, C, Z: avrete così a disposizione tutte le opzioni, compresi la modalità per il gioco con le teste ipertrofiche, il *free play* e la selezione dell'arma da fuoco. Potrete inoltre selezionare un nuovo tipo di ordigno chiamato Special e munito di una scorta inesauribile di proiettili.

Random Mode
Inserite un joypad nella presa 2 e richiamate il menù di opzioni supplementari (*Options Plus*). Evidenziate EXIT, tenete premuto verso il basso e premete START. Poi evidenziate ARCADE e premete START mentre tenete premuto R. Infine, scegliete un livello. Ora tutti i nemici appariranno in modo casuale: sarà come affrontare la cosa per la prima volta!

BUST-A-MOVE 2
SATURN

Fondali Inediti
Nella schermata col titolo del gioco premete X, SINISTRA, DESTRA e ancora X. Se l'operazione è stata eseguita correttamente un tizio di piccole dimensioni apparirà nell'angolo inferiore destro dello schermo. Una volta attivato, questo trucco vi permetterà di giocare avendo per paesaggi i fondali di Bubble Bobble.

Trucchi Vari

Dato che la popolarità di questo gioco non accenna a diminuire abbiamo deciso di ristampare tutti i codici che possono servire a rendere la cosa più longeva e varia. Dopo aver perso e scelto di non continuare, cambiate le icone nei riquadri corrispondenti per il numero di volte indicato in ciascun codice in modo da ottenere quel certo personaggio.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

SATURN

Mileena: 7, 0, 0, 7, 2, 3
Classic Sub-Zero: 7, 6, 0, 5, 2, 0
Ermac: 9, 6, 4, 2, 4, 0

La versione umana di Smoke
Per giocare nei panni di Human Smoke fate quanto segue. Dopo aver selezionato lo Smoke robotico tenete premuti in successione SINISTRA, PUGNO ALTO, PARATA, CALCIO ALTO e CORSA. Qualora il secondo giocatore volesse fare altrettanto, si prema DESTRA anziché SINISTRA.

Menù di Opzioni Segrete
Quando udite la frase "Prepare for Kombat!", premete C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X. Poi, nella schermata del menù principale, premete SU per richiamare le opzioni speciali.

Free Play
Quando vedete apparire le parole "There is No Knowledge That is Not Power", premete SU, SU, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, GIU', GIU'. Se l'operazione è stata eseguita correttamente sentirete pronunciare la parola "Excellent".

Date Speciali

Le seguenti date produrranno effetti di vario genere sulle vostre partite a Christmas NiGHTS. Regolate l'orologio del vostro Saturn sulle date che seguono per ammirarne gli interessanti risultati...

CHRISTMAS NiGHTS

SATURN

December 25th — Notti Natalizie
December 29, 1997 — Inverno a Spring Valley
December 31, 2099 — Neve Viola
January 1st — Notti di Capodanno
April 1st — Pesce di Aprile (Giocate come Reala)
October 31, 1997 — Spring Valley Originale

Ore Speciali
I seguenti orari incideranno su ciò che cadrà dal cielo...
9:00 am — Mezzelune
12:00 pm — Coriandoli Viola
3:00 pm — Caramelle
6:00 pm — Stelle
12:00 am — Cuoricini

E in più...
Inserite il vostro CD di Christmas NiGHTS in un lettore di CD-ROM per PC e potrete ammirare qualche splendida immagine inedita.

Trucchi Preistorici

Ecco un elenco completo dei cheat effettuabili con la vostra copia di Turok. Alcuni erano già stati pubblicati nella recensione, ma viste le richieste, abbiamo deciso di ripubblicarli...

TUROK: DINOSAUR HUNTER

NINTENDO 64

Robin's Cheat
Nella schermata per l'attivazione dei cheat digitate il codice RBNSMTH. Si tratta di un codice fenomenale in quanto vi permette di avere vite infinite, armi infinite, munizioni infinite e, dulcis in fundo, una modalità di gioco con teste gigantesche. Una volta digitato il suddetto codice, andate alla schermata dei cheat e attivate qualsiasi opzione desiderate.

Spirit Mode
Questo insolito trucchetto permette a Turok di spostarsi alla velocità della luce mentre tutto il resto si muove alla velocità di una lumaca. Per tutta la durata del fenomeno, inoltre, Turok sarà invincibile. Digitate semplicemente THSSLKSCL e sarà fatta.

Munizioni Infinite
Vi trovate continuamente a corto di munizioni nei momenti meno opportuni? Allora rimediate digitando BLLTSRRFRND.

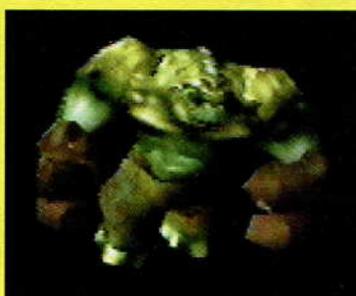
Pen and Ink Mode
Questa modalità permette ai giocatori di vedere tutte le griglie di riferimento usate per dare vita ai fondali e ai personaggi del gioco. Per il resto la partita procederà come al solito. Il codice da digitare è DLKTDR.

Vite Infinite
FRTHSTHTTRLSCK: oltre a procurarvi vite infinite, questo codice vi farà cominciare dall'ultimo checkpoint o dall'ultima area di salvataggio.

The Gallery
Per vedere l'intero cast di nemici e dinosauri in tutta la sua gloria tridimensionale, digitate THBST.

Disco Mode
Digitando SNFFRR vedrete manifestarsi una simpatica sorpresa...

Incetta di Atmi
Per ottenere tutte le armi (compreso il Chronoscepter) digitate CMGTSMMGGTS.

MANX TT SUPERBIKE
SATURN

Il Codice di Dolly
Attraverso questo insolito trucco i motociclisti smonteranno dalle loro due ruote per inforcare delle pecore da corsa. Nella schermata per la selezione della trasmissione premete SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, Z, Y. L'attivazione del trucco verrà confermata, manco a dirlo, dal belare di una pecora!

Le Supermoto? Eccovele!
Per ottenere subito tutte le Superbikes fate quanto segue. Nella schermata con le opzioni riguardanti la gara (quella cioè in cui potete scegliere fra Arcade Mode, Saturn Mode e via dicendo) premete i tasti posteriori destro e sinistro insieme ai tasti X, Y e Z.

COMMAND AND CONQUER
SATURN

Codici e Suggerimenti Vari
Se il vostro nemico invia costantemente delle unità ad attaccare la vostra base, costruite una barriera di sacchi di sabbia che circondi completamente la loro base. Il nemico non andrà oltre la barriera e quindi non potrà né attaccarvi né impadronirsi del tiberium. Comunque non mettete le vostre unità troppo vicino alla barriera, altrimenti il computer passerà all'attacco. Per annientare definitivamente il nemico radunate le vostre armate e lanciate un attacco in massa.

Se ciò non basta ad agevolarvi la vita nelle trincee inserite i codici che seguono dopo aver inserito la pausa...

Codice della Bomba Nucleare
A, B, C, SINISTRA, GIU', DESTRA, SU, SINISTRA, GIU', DESTRA, SU, A

Codice del Cannone Ionico
A, B, C, SINISTRA, GIU', DESTRA, SU, SINISTRA, GIU', DESTRA, SU, B

Codice del Bombardamento Aereo
A, B, C, SINISTRA, GIU', DESTRA, SU, SINISTRA, GIU', DESTRA, SU, C

BUBBLE BOBBLE + RAINBOW ISLANDS
SATURN

Passaggio di Livello
Nella schermata col titolo del gioco (la cosa vale sia per il primo che per il secondo titolo) premete GIU', SU, GIU', SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, GIU', SU, GIU' e SALTO. Così facendo avrete la possibilità di saltare ogni livello.

MAUI MALLARD
SUPER NES

Codici di Accesso
Livello 2: QVRBLP
Livello 3: CNFJTS
Livello 4: PHMBTT
Livello 5: NFXDQH
Livello 6: SXGDLG
Livello 7: MDVCBQ
Livello 8: HRTGDV

SOVIET STRIKE

SATURN

Codici di Accesso

Per accedere subito ai vari livelli di questo monumentale sparatutto bellico usate i codici che seguono...

Crimea — KRAZHA
Mar Nero — VERBLUD
Mar Caspio — YADRO
Dracula — PERIWOROT

SIM CITY 2000

SATURN

Gioco d'Azzardo

E' un gioco vecchio, ma il trucco che andiamo a proporvi è comunque carino. Costruite un porto nella vostra città e legalizzate il gioco d'azzardo. Dopo un breve periodo di tempo un'imbarcazione uscirà dal porto. Spostate il cursore sulla parte superiore dell'imbarcazione e premete il tasto L. Vedrete così apparire una slot machine con possibilità di vincita pari a 1 su 2. Ogni tentativo vi costerà 10 $.

SHINING WISDOM

SATURN

Selezione del Livello

Sappiamo che molti dei nostri lettori sono ancora bloccati in un punto di questo imponente RPG. Siamo dunque certi di fare cosa gradita pubblicando il trucco che serve a ottenere la possibilità di scegliere il livello. Per renderlo operativo, mettete la partita in pausa e premete A, B, A, B, C. Il livello in cui vi trovate apparirà nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Dunque, per cambiare livello, premete DESTRA o SINISTRA e una volta individuato il livello che vi interessa, premete START.

Oggetto Segreto

Il trucco che segue vi permetterà di mettere le mani su un oggetto segreto molto interessante. Assicuratevi di avere la vettura Toydona USA, quindi portatela alla casa dei vostri nonni. Equipaggiate la macchina, quindi parlate a vostro nonno. Questi vi porterà a correre in un autodromo segreto e se riuscirete a compiere tutti i tre giri entro i due minuti di tempo concessi vi sarà consegnato il Dinky Orb.

DARK SAVIOR

SATURN

Consigli Vari

Per ottenere 4.294.967.293 Bounty Hunter Points andate innanzitutto a Death Valley, nel punto in cui le sfere verdi acuminate sfrecciano sopra le piattaforme. Assicuratevi di avere fra i 70 e i 90 punti ma non 80, altrimenti il trucco non funzionerà. Premuratevi di salvare la partita nel caso che la prima volta facciate un buco nell'acqua. Poi, andate a cozzare contro le sfere verdi finché non vi sono rimasti 5 HP, e non cadete nell'acqua. Fermatevi quindi sulla sponda e lasciate che una delle sfere verdi vi faccia cadere in acqua. Quando Jack accorrerà in vostro aiuto non avrete più nessun HP ma sarete ancora vivi. Chiedete per due volte a Jack di rifornirvi di energia vitale e avrete fra i 10 e i 30 HP. Tornate alle sfere verdi, così il vostro coefficiente di energia vitale scenderà da 80 a 75. Fatto ciò, recuperate di nuovo energia vitale (senza usare la carne).
Se avevate fra i 10 e i 19 punti, una volta tornati al menù troverete tutti i vostri nuovi punti BH. Se ne avevate dai 21 ai 30 fatevi colpire di nuovo, e recuperate ancora l'energia. Andate avanti e recuperate energia fino a raggiungere un massimo di 200 HP anziché 80. Se scoprite che il trucco non funziona, fate un combattimento, guadagnate altri punti e ripetete la procedura descritta.

FIGHTING VIPERS

SATURN

Personaggi Segreti

Per avere a disposizione BM (la versione più grossa di Mahler) completate il gioco al livello di difficoltà Very Hard. Per rimuovere le pareti (cosa che fra l'altro rende il gioco un po' più fluido) selezionate la modalità Training ed eseguite ogni mossa con tre o quattro personaggi. Fatto ciò, nel menù delle opzioni dovreste essere in grado di inserire o disinserire le pareti in questione.

HARDCORE 4X4

SATURN

Codici Speciali
Per attivare la Mother Car dovete finire almeno in terza posizione nella modalità Championship. E' un'impresa difficile, ma vale la pena tentarla. Quanto ai trucchi che seguono, avviate la partita come al solito, quindi inserite la pausa e digitate quanto esposto...

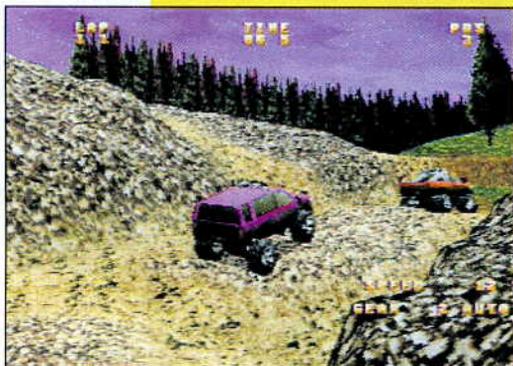
Tank Mode
A, B, DESTRA, A, C, A, GIU', A, B, DESTRA, A

Turbo Infinito
C, DESTRA, A, Z, Y, C, A, DESTRA

Telecamera
DESTRA, A, SINISTRA, SINISTRA, Y, GIU', SINISTRA, SINISTRA

Salto all'Ultimo Giro
SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, A, A, A, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, A, A, A

EXHUMED

SATURN

Potenza Totale
Questo trucco è davvero utile soltanto negli stage avanzati di gioco quando state raccogliendo le Team Dolls o state affrontando il boss finale. Praticamente, ogni volta che entrate in un livello dovreste prima visitare la Set Arena. All'inizio ci sono delle icone per il ripristino completo dell'energia vitale e delle armi. Raccoglietele poi raggiungete il cammello (dovrete usare la tecnica del bomb boost per eseguire un salto lungo). Ora siete pronti per entrare nel livello che volete a un livello di potenza massimo. Vi sarà utile quando sarete alla ricerca delle Team Dolls, momento in cui le bombe col massimo della potenza e il Cobra Staff sono essenziali.

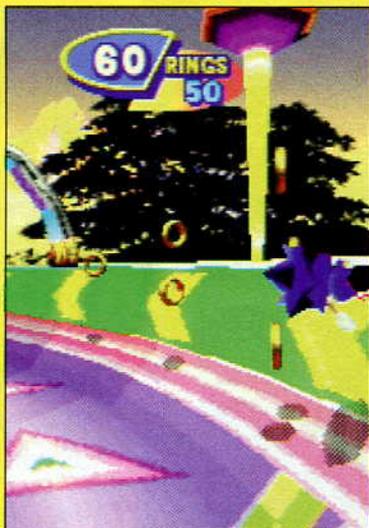
Sconfiggere Facilmente il Boss Finale
L'ultimo boss sarà il più facile da polverizzare se userete questa tecnica. Usate il trucco appena descritto per avere il massimo dell'energia e dirigetevi verso il Kilmaat Haunt. Quando ci siete, liberatevi dei vostri manufatti come al solito e attraversate le stanze finché non raggiungete l'arena col boss. Invece di affrontare subito il boss, restate nella stanzetta da dove inizia il tutto. Rilasciate nove colpi dal Cobra Staff: dovrebbero circondare il mostro. Ora agite con il Manacle (i colpi del Cobra Staff vanno a segno quando questo si muove), poi col Ring of Ra e il lanciafiamme. Un paio di granate dovrebbero finire il boss. Potreste essere colpiti da dei globi di plasma ma dovreste farcela comunque.

SONIC 3D BLAST

SATURN

La Madre di Tutti i Codici Speciali!
Nella schermata col titolo del gioco premete in sequenza C, TASTO R, A, Z, Y, B, SU, GIU', GIU', Y. Ora, durante la partita, premete START per inserire la pausa. Premendo quindi A, B o C potrete rispettivamente saltare il livello, saltare l'intera sezione (Act) o finire direttamente al cospetto del boss finale. Peccato che gli smeraldi del caos dovranno comunque essere raccolti seguendo la procedura normale...

AMOK

SATURN

Livello Nascosto
Eccovi una piccola dritta per trovare un livello nascosto in questo frenetico sparatutto. Dopo aver conseguito i tre obiettivi nella seconda fase della prima missione (Mission 1 Phase 2) dirigetevi a sud, verso un canyon senza uscita. Qui troverete un passaggio alternativo che vi condurrà in un livello subacqueo nascosto. Non scordatevi le pinne e il boccaglio!

Trucchi Sopraffini
Evidenziate uno slot di salvataggio vuoto e premete L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Ora inserite i codici che seguono e godetevi gli straordinari risultati!

DONKEY KONG COUNTRY 3

SUPER NES

HARDR	Rimozione di tutti i barili di Donkey Kong dal gioco
ERASE	Cancellazione di tutti i record dal tabellone
TUFST	Rimozione di tutti i barili di Donkey Kong e di tutti i barili con le stelle. Completando il gioco in questa modalità si otterrà un incredibile 105%.
ASAVE	Salvataggio automatico della partita ogni volta che uno stage viene completato.
COLOR	Alterazione dell'abbigliamento sfoggiato dalle scimmie.

Tutte le Monete dell'Orso
E' il trucco che stavate aspettando. Grazie a questo, infatti, otterrete immediatamente tutte le 85 monete dell'orso. Evidenziate, come avete fatto prima, uno slot di salvataggio vuoto e premete L, R, R, L, R, R, L, R, L, R e quindi inserite la parola WATER al posto della solita password. Ora avviate la partita, saltate nell'acqua dal punto in cui iniziate e dirigetevi verso la cascata sulla sinistra. Dentro la grotta, giocate a Simon Says e copiate l'ordine dei colori. Attenzione, però! Al posto delle solite quattro note ne udirete sei, quindi tenete pronta la vostra materia grigia. Se riuscirete a duplicare esattamente le note proposte, tutte le monete dell'orso saranno vostre!

Guida alle Azioni Effettuabili
Diversi lettori ci hanno chiesto come effettuare l'overhead flick. Oltre a soddisfare questa richiesta specifica, abbiamo voluto evitarci ulteriori piagnistei per telefono pubblicando le procedure per l'effettuazione di tutte le altre azioni di questa simulazione calcistica: eccovele...

SEGA WORLDWIDE SOCCER '97

SATURN

Overhead Flick	AVANTI, INDIETRO, AVANTI + B
Shimmy	PREMETE 2 VOLTE IN AMBEDUE I SENSI QUANDO IL VOSTRO GIOCATORE DRIBBLA LA PALLA
Light Chip	TASTO C PREMUTO 2 VOLTE
Low Shot	TASTO A PREMUTO 2 VOLTE NELL'AREA DI RIGORE
Backheel	INDIETRO + B
One-Two Pass	RIGHT SHIFT + B
Super Shot	TASTO A (UNA SOLA PRESSIONE)

MARIO 64

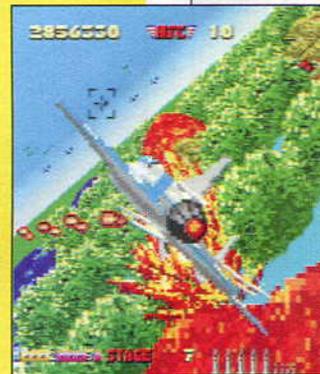
NINTENDO 64

Ti Faccio la Lastra!
Nella sezione del secondo percorso, denominata Chip Off Whomp's Block (accessibile varcando la Porta 1 sul lato destro del castello) c'è una gabola che ha tutta l'aria di essere un errore di programmazione. La grande "N", comunque, ci assicura che non lo è... Andate alla sezione centrale del castello, dove troverete due lastre gigantesche viventi. Il modo normale per sconfiggere queste creature consiste nell'effettuare un colpo di fondoschiena sul loro dorso, un atto di coraggio che farà guadagnare a Mario tre monetine. Comunque, anziché evitare la lastra mentre si abbatte al suolo, saltate direttamente verso il centro del mostro e Mario apparirà illeso dall'altra parte. Tale espediente facilita la raccolta di monetine dalle lastre viventi, ma richiede molta bravura da parte del giocatore. Vi consigliamo dunque di non fare niente prima di aver messo da parte molte vite.

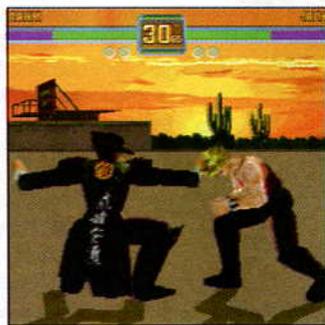
Scala difettosa
Portate Mario al secondo piano correndo su per le scale dall'atrio del castello. Varcate la porta con la stella, quindi salite di tre o quattro gradini e mettetevi di fronte alla parete sulla sinistra. Eseguite due salti: al secondo di questi, Mario passerà attraverso la parte inferiore della scalinata e apparirà sulle scale di sopra. Roba da matti...

AFTERBURNER 2

SATURN

Modalità di Gioco "Arcade"
Il trucco che segue è simile nelle modalità di esecuzione a quello di Outrun. Premendo simultaneamente A, C e START sul joypad per il secondo giocatore una volta che il logo della Sega è subentrato alla schermata con la scritta "Now loading Afterburner", vi troverete in Arcade Mode, dove dovrete usare il tasto L sul joypad per il primo giocatore onde inserire le monete, non ci sono opzioni e l'invito a continuare in tale modalità appare quando avete perso l'ultima vita. Se l'operazione è stata eseguita correttamente, l'inizio della partita verrà accompagnato vocalmente dalla frase "Get Ready!".

MEGA trix

Fighters Megamix: i lottatori segreti

Il mese prossimo gli acquirenti europei di un Saturn potranno finalmente apprezzare le meraviglie dello splendido Fighters MegaMix. E' probabile che vi accaparrerete i personaggi segreti in breve tempo... ma ciò non sarà che l'inizio dei vostri problemi! La modalità di gioco Training non svela alcuna mossa speciale, dunque dovrete scoprirle da soli. A meno che non abbiate con voi il presente elenco di mosse... In questo numero vi proporremo il campionario di tre personaggi, mentre quello degli altri cinque figurerà sul prossimo numero. Quanto a Kids Sarah e Kids Akira... be', le loro mosse sono identiche a quelle delle loro controparti adulte, quindi è inutile pubblicarle.

URA BAHN

Quando si batte contro Akira (con le mosse di VF3), il Bahn di Fighting Vipers è in netto svantaggio. Malgrado le sue prodigiose power-counters, la sua mancanza di velocità e il suo campionario di mosse, relativamente meno nutrito, ne fanno un facile bersaglio per il potentissimo Akira. Ma ecco entrare in scena Ura Bahn, una versione più veloce e più "tosta" del tanto amato personaggio di Fighting Vipers, munito di una quantità notevolmente superiore di tecniche di combattimento e, quindi, perfettamente all'altezza di Akira. Ura Bahn dispone persino di una variante del leggendario Stun Palm of Doom! Un lottatore davvero temibile, dunque.

ATTACCHI NORMALI	COMBINAZIONE
Knuckle Punch	P
Knee Cap Knuckle Punch	↓P
Kick	K
Low Kick	↓K

ATTACCHI SPECIALI	COMBINAZIONE
Super Straight	→P
Iron Elbow	→P
Fire Fist	↘P
Elbow Gun	←P
Steel Elbow	→→P
Elbow Combo	→→P→P
Elbow Iron Mountain	→→P←→P+K
Elbow Cannon	→→P↘↘P
Elbow Cannon Double Kick	→→P↘↘P K K
Gut Elbow	←→P
Dragon Upper	→↓↘P
Double Dragon Upper	→↓↘P→↓↘P
Ball Breaker	←↓↙P
Fire Ball Breaker	←↓↙P P
Wind Ball Breaker	←↓↙P→↓↘P
Roasting Hook	P+K
Iron Mountain	→→P
HeadButt	G+P+K
Jingi Geki Toha	↙↘P
Lighting Kick	→→K
Yakuza Kick	↘K
Back Fist	↓G+P+K
Ura Bahn	↓G+P+K←↘P+K↓←
Stun Palm	oppure →P

ATTACCHI DA DIETRO	COMBINAZIONE
Turn Knuckle	P
Double Turn Knuckle	PP
Turn Kick	K
Spin Kick Turn	↑K
Low Turn Punch	↓P
Low Spin Kick Turn	↓K

ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA	COMBINAZIONE
Special Attack	↑P
Finisher	↓P
Double Finisher	↓↓P P
Nut Kick	↓K

LANCI	
Wall Throw	P+G
Kyuho Chochu	P+G (laterale)
Atomic Drop	P+G (all'indietro)
Tag Hand Wall Crush	P+G (spalle al muro)
Grater	P+G (avversario spalle al muro)
Drop	←P+G
Shin Iha	↙→P+G
Super HeadButt	←→G+P+K
Atomic Drop	P+G ←← P+G

NUOVI LANCI	COMBINAZIONE
Big Downfall	←→P+G
Lion holding his Meat	↘P+G
Big Finish (di lato o all'indietro)	P+G

ATTACCHI VOLANTI	COMBINAZIONE
Knuckle Hammer	↑P
Jump Toe	↑K
Air Rolling Sobat	↑K
Front Air Kick	↑→K
Front Air Kick	↑←K
Air Diver	↑↓K
Flare Toe	↑K (prima che tocchiate terra)
Flare Kick	↑↓K (prima che tocchiate terra)
Knuckle Hammer	↑P
Middle Rolling Sobat	↑+→K
Rolling Sobat	↑K
Jump Toe Kick	↑K
Side Kick	↑K (prima che tocchiate terra)
Low Cut Kick	↑↓K (prima che tocchiate terra)

ATTACCHI CON RINCORSA	COMBINAZIONE
Running Straight	P
Running Knee	K
Hop Spin Kick	↑+→K
Running Tackle	P+G
Dashing Iron Mountain	P+K
Sliding Kick	↓K

MOSSE NORMALI	COMBINAZIONE
Haven Punch	P
Crouching Punch	↓P
Haven Kick	K
Crouching Kick	↓K

RENTAHERO

Questo personaggio è un rimando a un vecchio gioco di ruolo che la AM2 realizzò diversi anni fa. Ebbene, ora il suo protagonista è tornato in Fighters MegaMix. Rentahero è in realtà il mite John O Public, un povero diavolo la cui armatura alimentata a batterie lo rende incredibilmente potente. Più lunga è la lotta, più energia l'armatura consuma. Quando finisce (o quando l'armatura si rompe) Rentahero si ritrova a combattere in abiti civili.

ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA	COMBINAZIONE
Jump-in	↑P
Soccer Kick	↓K

LANCI	COMBINAZIONE
Wall Throw	P+G
Neck Slashing	P+G (laterale)
Blast Throw	P+G (da dietro)
Back Wall Throw	←P+G
Astro Throw	→←P+G
Megala Throw	→←G+P+K
Back Wall Lash	P+G (avversario spalle al muro)
Tag Hand Wall Lash	P+G (spalle al muro)
Super Leaping Knee	→←P+G (avversario spalle al muro)

MOSSE SPECIALI	COMBINAZIONE
Pipi Punch	PP
Pipi Upper	PPP
Pipi Upper Thunder	PPP ↓↘→ P
Flap Attack	→↓G+P+K
Flap Punch	→↓G+P+KP
Elbow	→P
Flash Elbow Force	→P P
Sonic Elbow Cutter	→P P P
Galactica Elbow Cannon	→P P↓→P
Galatica Elbow Cannon Thunder	→P P↓→P↓↘→P
Energy Upper	↓→P
Energy Upper Thunder	↓→P↓↘→P
Dragon Thunder	↓↘→P
Spin Kick	K+G
PK Combo	PK
Combo Daijyo	PPK
Side Kick	↓→K
Switching Side Kick	↓→KK
Combo Majindas Z	↓→K→K
Leaping Knee	→K
Heel Drop	G↑↓K
Heel Drop Thunder	G↑↓K↓↘→P
Defensive Kick	←K
Combo Nondel	PP↓K
Combo Nondel Thunder	PP↓K↓↘→P
Crouching Kick Thunder	↓K↓↘→P
Crouching Spin Kick	↓K+G

RIMOZIONE DELL'ARMATURA	→←→←P+K+G

JOHN O PUBLIC

Quando perde la sua armatura, Rentahero diventa John O Public e come tale ha un elenco di mosse diverso... oltre che una bella maglietta dedicata a Virtua Fighter o, in alternativa, a Fighting Vipers.

ATTACCHI CON RINCORSA	COMBINAZIONE
Running Punch	P
Rentahero Low Kick	K
Running Front Jump Toe	↑→K
Running Jump Toe	↑K
Running Somer	↑←K
Running Tackle	P+G
Slide Attack	↓K

LANCI	COMBINAZIONE
Wall Throw	P+G
Neck Slashing	P+G (laterale)
Blast Throw	P+G (da dietro)
Back Wall Throw	←P+G
Astro Throw	→←P+G
Megala Throw	→←G+P+K
Back Wall Lash	P+G (avversario spalle al muro)
Tag Hand Wall Lash	P+G (spalle al muro)
Super Leaping Knee	→←P+G (avversario spalle al muro)

ATTACCHI DA DIETRO	COMBINAZIONE
Turning Punch	P
Turning Pi Pi Punch	P,P
Turning PK Combo	P,K
Turning Low PK Combo	P↓K
Turning Low PK Combo Thunder	P↓K↓↘→P
Turning Crouing Punch	↓P
Turning Haven Kick	K
Turning Spin Kick	↑K
Turning Low Spin Kick	↑K

ATTACCHI VOLANTI	COMBINAZIONE
Thrust Punch Air	↑P
Rolling Sobat	↑K
Jump Toe	↑K
Front Air Kick	↑→K
Back Air Kick	↑←K
Air Dive	↑↓K
Flare Toe	↑K (prima che tocchiate terra)
Flare Kick	↑↓K (prima che tocchiate terra)
Jump Hammer	↑P
Front Jump Toe	↑→P
Rolling Sobat	↑K
Choker Somer	↑←K
Hopping Kick	↑K (prima che tocchiate terra)
Low Cut Kick	↑↓K (prima che tocchiate terra)

MOSSE OFFENSIVE NORMALI	COMBINAZIONE
Haven Punch	P
Crouching Punch	↓P
Haven Kick	K
Crouching Kick	↓K

MOSSE OFFENSIVE SPECIALI	COMBINAZIONE
Spin Kick	K+G

ATTACCHI DA DIETRO	COMBINAZIONE
Turning Punch	P
Turning Crouching Punch	↓P
Turning Haven Kick	K
Turning Crouching Kick	↓K

ATTACCHI CONTRO L'AVVERSARIO A TERRA	COMBINAZIONE
Soccer Kick	↓K

MEGA trix

Soviet Strike

la guida completa

Soviet Strike è sicuramente il gioco del momento. Oltre a contenere le stesse notevoli dosi di azione bellica dei suoi predecessori, vanta una grafica e una struttura di gioco che non temono alcun confronto. E si vende come il pane. Per scongiurare sul nascere l'inevitabile affluenza spropositata di lettere scritte per richiederci una guida completa, abbiamo deciso di proporvela subito senza tanti complimenti. Riponete or dunque carta e penna e passate subito ai comandi del vostro chopper, che la Russia ci attende!

LIVELLO 1: CRIMEA STRIKE

1. La prima missione prevede che distruggiate le due postazioni radar situate a est del vostro quartier generale, dove questo livello ha inizio. Tale azione, una volta compiuta, vi permetterà di volare nello spazio aereo nemico senza essere individuati. Le due postazioni sono mediocremente difese. A circondarle sono infatti soltanto un paio di batterie antiaeree leggere e qualche carro armato. Togliete di mezzo questa ferraglia di contorno per rendere le due postazioni vulnerabili al vostro imminente attacco, dopodiché distruggetele.

2. Mentre portate a compimento la vostra missione ricevete una chiamata di soccorso dal vostro compagno di avventure e co-pilota Nick Arnold, preso in ostaggio e prossimo ad essere giustiziato insieme a numerosi altri agenti. Liberateli dal campo di prigionia togliendo di mezzo le quattro postazioni di avvistamento agli angoli del campo, quindi abbattete le batterie antiaeree, i carri armati e i soldati armati di bazooka che operano all'interno del campo. Nick e gli altri agenti sono situati nei vari edifici in pietra di cui il campo è costellato, così come molti soldati nemici che devono essere uccisi prima di aviotrasportare gli ostaggi al sicuro. In questa missione il fattore tempo è molto importante, perciò agite con rapidità.

3. Raccolto Nick, procedete a est, verso l'aeroporto, raccogliendo il carburante e le munizioni disseminati lungo il percorso. Il vostro compito è di abbattere gli elicotteri e gli hangar situati presso l'aeroporto, che è ben protetto. Gli elicotteri non sono ancora decollati (e non lo faranno mai) e pertanto non costituiscono una grave minaccia, ma i veicoli muniti di missili terra-aria noti come Gaskin e le batterie antiaeree possono dare parecchio filo da torcere. Distruggete le batterie dislocate lungo il perimetro e quindi le torri di avvistamento a mezzo radar prima di cercare di annientare qualcos'altro. Fatto ciò, sorvolate il ghiaccio e distruggete gli elicotteri, quindi abbattete gli hangar. Fate attenzione, perché questi ultimi contengono sovente delle truppe nemiche e degli armamenti antiaerei.

4. La quarta missione prevede che soccorriate 14 dei 16 ostaggi trattenuti come scudi umani e che li portiate a una delle due basi di atterraggio nella foresta, in modo da rafforzare anche il livello della vostra armatura. Per conseguire questo obiettivo depositate Nick nelle immediate vicinanze dello spazzaneve parcheggiato presso il campo di prigionia meridionale dopo aver sparato ai due soldati che lo sorvegliano. Nick salirà quindi a bordo del veicolo e lo guiderà attraverso le difese nemiche mentre voi lo seguirete da vicino. Distruggete le torri di avvistamento agli angoli e le batterie antiaeree prima di abbattere gli edifici e soccorrere gli ostaggi all'interno. Potrete quindi trasportarli alla zona di atterraggio situata a nord del campo di prigionia meridionale. Quando tutti gli ostaggi del primo campo sono stati recuperati procedete verso il campo settentrionale e ripetete l'operazione, distruggendo gli edifici e raccogliendo gli ostaggi e i power-up. Degna di nota è anche la vita supplementare situata a ovest del campo di prigionia settentrionale, in una delle numerose tende che circondano un camion.

5. A questo punto dovreste già conoscere l'ubicazione del quartier generale dell'ex KGB nel quale risiedono cinque comandanti. Ognuno di essi porta con sé delle informazioni di importanza capitale, ma voi dovrete catturarne soltanto tre. I comandanti possono essere trovati fra gli edifici che devono essere distrutti. Alcune di queste strutture nascondono armamenti nemici e agenti del KGB vestiti di rosso.

6. La sesta missione prevede che distruggiate il quasi inespugnabile campo

di addestramento per terroristi togliendo di mezzo tutte le strutture e i mezzi di trasporto in esso contenuti. Cominciate distruggendo le rampe mobili dei missili terra-aria, quindi abbattete la centrale elettrica onde disattivare il radar del posto. Fatto ciò, rivolgete la vostra attenzione agli armamenti e agli edifici residui, alcuni dei quali contengono dei power-up. Infine, distruggete le casse da imballaggio che in alcuni casi nascondono i potenti ZSU, assicurandovi anzitempo di avere una buona scorta di munizioni.

7. L'ultima missione da portare a termine in questo livello prevede che vi rechiate alla villa del nemico e scopriate i suoi loschi piani. Volate intorno al perimetro e distruggete i soldati e i carri armati nemici prima di sorvolare la villa stessa distruggendo i numerosi carri armati che essa contiene. Procedete quindi a est della villa e depositate il vostro co-pilota; questi provvederà a far saltare in aria il posto mentre voi respingerete ulteriori attacchi nemici. Rimanete nelle vicinanze di Nick e raccoglietelo mentre la struttura esplode, quindi tornate al quartier generale con la massima celerità.

LIVELLO 2: BLACK SEA STRIKE

1. Dopo l'introduzione in cui Nick si compiace di essersi vendicato dei suoi aguzzini dovete dedicarvi alla distruzione delle due stazioni radar onde disorientare le armate nemiche. Dirigetevi a ovest del primo dei due radar, distruggendo i carri armati prima di cercare di abbattere il bersaglio principale. Occhio alla vita extra situata a nord-est di questo punto, custodita all'interno di un edificio nemico. Dopo aver raccolto questa vita supplementare riceverete un messaggio proveniente da Amad in cui vi si ordinerà di puntare di nuovo a ovest, verso il secondo radar, e di distruggerlo con sistemi analoghi a quelli precedentemente usati facendo contemporaneamente attenzione alle forze ostili che lo proteggono.

2. La seconda missione prevede che vi dirigiate verso il porto e distruggiate tre convogli nemici, tre navi da carico e tre basi operative. Dunque, dopo aver ascoltato il messaggio di Nick, procedete verso la zona portuale situata vicino alla seconda stazione radar: qui scoprirete il primo dei tre convogli da distruggere. Procedete quindi verso est per distruggere gli altri bersagli.

3. Volate a sud dell'ultimo bersaglio per compiere la nuova missione, che consiste nel distruggere le navi sentinella onde disorientare la flotta in fuga. Le navi sono di solito accompagnate da imbarcazioni più piccole che devono essere distrutte. Se ve ne è rimasto qualcuno, usate i *Sidewinder* per abbattere le navi sentinella e i razzi per togliere di mezzo le imbarcazioni più piccole.

4. La quarta missione prevede che mettiate fuori uso la portaerei Kiev e i cinque elicotteri nemici modello HIND, tutti situati al centro delle quattro navi sentinella. Della portaerei sarà necessario distruggere soltanto la torre, ma prima di abbatterla sarà meglio sistemare gli elicotteri.

5. Dirigetevi a sud della portaerei distrutta per compiere la vostra nuova missione, che consiste nel prelevare sei missili nucleari ICBM dalle stive delle navi da carico. Cominciate togliendo di mezzo le imbarcazioni circostanti, quindi abbattete i cannoni della nave. Fatto ciò, distruggete la sezione centrale della nave, che nasconde gli ICBM. In una delle stive troverete anche degli scudi e del carburante. Prelevateli col vostro argano e gettateli in mare, lontano dalle mani del nemico.

6. Se siete a corto di scorte, volate a sud-ovest, verso l'estremità inferiore della mappa: qui troverete un gruppo di edifici e un paio di elicotteri a terra. Distruggete gli edifici e il camion per far venire alla luce una scorta segreta di carburante, scudi e munizioni. Da qui volate a ovest, verso l'angolo inferiore sinistro della mappa: qui troverete il cacciatorpediniere nemico Vinograd, che dovrete distruggere onde fermare la fuga dell'opposizione. Distruggerlo non è troppo difficile, quindi non lasciatevi impressionare dalle sue dimensioni. Una manciata di missili e di razzi dovrebbe bastare a toglierlo di mezzo.

7. A questo punto conoscerete già l'ubicazione dei sommergibili classe Stalin che avete notato nel porto all'inizio del livello. Questi hanno preso il largo e quindi devono essere distrutti. L'unico modo per fare ciò è di usare le cariche di profondità reperibili sulle zattere galleggianti situate nella parte orientale della mappa. Potrete trovare queste ultime individuando sulla mappa i simboli delle munizioni e recandovi da quelli situati in acqua. Una volta raccolte, le cariche resteranno agganciate al vostro argano finché non le sgancerete sopra i sommergibili. I

sommergibili potranno essere distrutti solamente con questo sistema.

8. La penultima missione prevede che distruggiate la nave Kara e soccorriate Amad, il nostro agente sul campo, attualmente dato per disperso. L'ubicazione della Kara sarà ormai disponibile ma prima di lanciarvi all'attacco sarà meglio che facciate scorta di munizioni. Una volta giunti nei pressi della nave, sparatele incessantemente addosso con tutto quello che avete finché non vedete un tizio agitarsi fra le onde. Si tratta proprio di Amad, che dovrà essere soccorso onde completare il gioco.

9. Una volta che Amad è stato tratto in salvo, volate verso l'angolo sud-orientale della mappa: qui troverete numerosi mezzi da sbarco in disarmo che sono stati catturati e che vengono usati per trasportari diversi armamenti, fra cui i carri armati. Ogni mezzo da sbarco dovrà essere distrutto insieme a ciò che trasportano. Ogni carro armato va distrutto con un singolo missile Hellfire ben piazzato o quattro Hydra sparati in rapida successione. A missione compiuta, tornate al punto di partenza per completare definitivamente il secondo livello.

LIVELLO 3: CASPIAN STRIKE

1. Questo è certamente il livello più difficile del gioco, tanto che per completarlo vi occorreranno diversi tentativi. Cominciate togliendo di mezzo le file di carri armati leggeri che avanzano verso di voi non appena entrate in scena. Per il momento abbattetene solo qualcuno, fino al momento in cui esaurirete gli scudi e sarete a corto di munizioni, quindi volate a nord della terza gola: qui troverete nuove scorte e grossi macigni che oscillano pericolosamente dal margine della scarpata. Sparate ai macigni per far sì che cadano davanti alle forze nemiche in marcia, così le bloccherete e le renderete dei facili bersagli.
2. Non appena avrete bloccato le forze nemiche, riceverete un messaggio da parte di Bessus: costui dovrà essere soccorso e quindi portato al punto di Osservazione, situato a est, nel punto in cui avete provocato la frana. Egli ha al proprio comando un proprio esercito con il quale vi aiuterà a distruggere l'opposizione. Fatto ciò, dirigetevi verso la seconda gola, al centro della mappa, e come avete fatto in precedenza, sparate ai macigni. A questo punto dovreste ricevere un altro messaggio. A inviarlo è Nimrud, che dovrà essere raccolto e quindi portato al punto di Osservazione situato a ovest. Fatto ciò, sparate ai macigni e quindi unitevi all'esercito comandato da Nimrud per distruggere il nemico.

3. In seguito, volate verso l'angolo nord-occidentale, raccogliete Delilah e depositatela presso la gola centrale, dove darà una mano. Fatto ciò, dovrete respingere le tre armate incombenti e impedire che attacchino la centrale elettrica. Cominciate dai carri armati leggeri nella terza gola, dato che ormai hanno aperto una breccia nel muro di macigni e distruggono tutto ciò che si muove.

4. La quarta missione prevede che eliminiate la formazione di mezzi di artiglieria che fornisce una copertura all'attacco di Savak. Non appena ricevete notizia che stanno per attaccare, dirigetevi a sud del segnalino che indica la posizione dell'artiglieria e toglietela di mezzo prima che possa attaccare. E' inoltre possibile distruggere diversi carri armati in una volta sola sparando alle autocisterne: la loro esplosione sarà infatti talmente grande da distruggere tutto ciò che si trova nelle loro vicinanze.

5. La missione successiva prevede che eliminiate le due armate di ricognizione. Queste sono situate nella parte settentrionale della mappa, nei dintorni della centrale elettrica, e non sono eccessivamente resistenti: una manciata di Hydra dovrebbe bastare a liquidarle.

6. La sesta missione prevede che distruggiate la formazione antiaerea mobile di Savak, qualsiasi cosa significhi. Questi si sono aperti un varco verso la centrale nel corso delle missioni precedenti. Il modo migliore per affrontare questa grave situazione è di lasciare che la formazione di Savak raggiunga Nimrud e Delilah, i quali possiedono ancora un esercito, seppur drasticamente ridotto. Con il loro aiuto il nemico può essere sconfitto. Ricordatevi solo di prenderlo alle spalle.

7. Il gran finale di questo a dir poco impegnativo livello prevede che eliminiate Savak nella sua centrale operativa mobile. Per uscire fuori da questo scontro ancora intatti dovrete fare anzitempo il pieno di scudi e munizioni; per procurarvi questa roba vi consigliamo di razziare il villaggio di Bessus. Fatto ciò, dirigetevi verso l'angolo sud-occidentale della mappa e distruggete tutte le tende finché Savak non affiora in una jeep in cerca di scampo. Prima che il farabutto sparisca dallo schermo, buttategli addosso tutto ciò che avete per ucciderlo, così finirete anche questo livello.

LIVELLO 4: DRACULA STRIKE

1. Subito dopo aver cominciato questo livello, scoprirete che il vostro quartier generale sta per essere attaccato, quindi restate nelle vicinanze ed eliminate i carri armati nemici. Poi procedete con la vostra missione, che consiste nel soccorrere l'agente dell'Operazione Strike dato per disperso. Volate a est, oltre il fiume: qui scoprirete Ivan,

trattenuto alla casa di cura. Distruggete il radar situato davanti all'edificio, quindi volate verso sud finché non raggiungete il fiume: qui scorgerete un mulino a vento. Una volta distrutto, potrete raccogliere il super-argano che esso nascondeva al suo interno. Dirigetevi quindi verso nord per giungere all'edificio in cui i cinque scienziati sono tenuti in gabbia. Prima di fare qualsiasi altra cosa, prendete a bordo il tizio vestito di nero: senza di lui la missione verrà considerata un fallimento e voi subirete una bella ramanzina.

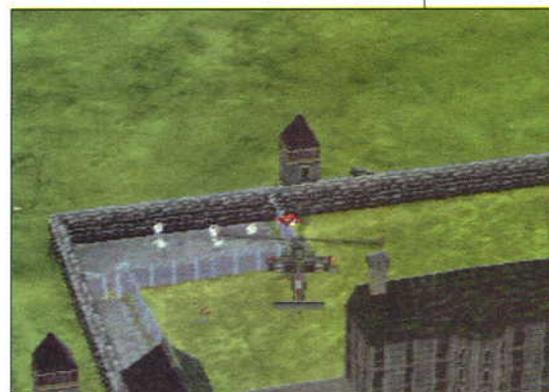
2. Raccolto Ivan, puntate a ovest, verso il punto in cui avete cominciato il livello. Continuate a seguire tale direzione fino a superare il punto di partenza e a raggiungere la zona di atterraggio vicina al cerchio disegnato sul terreno, ma trattenetevi dall'atterrare perché di lì a poco verrete attaccati. Togliete invece di mezzo tutta l'opposizione che bazzica nelle vicinanze, quindi fate scendere gli scienziati. Continuate a tornare indietro per recuperare altri scienziati finché non ne avete abbastanza per aprire le mine. Fatto ciò, dirigetevi a sud per raggiungere l'estremità inferiore della mappa, quindi a est per raggiungere la centrale elettrica dove tutto deve essere distrutto onde disattivare la zona di allarme intorno al reattore. Infine dirigetevi a est, verso il grosso edificio, e sparate al cupolone posto sulla sua sommità finché non esplode.

3. Distrutta la cupola, fate scendere Ivan e sbarazzatevi dei quattro carri armati. Usate un Hellfire su ognuno di essi, se li avete, oppure quattro Hydra. Sbrigata questa faccenda, Ivan dovrebbe già essere uscito. Dopo averlo raccolto, volate verso

la cupola e sollevate il nucleo del reattore. Missione compiuta.

4. La quarta missione è abbastanza breve in quanto prevede semplicemente che riportiate il reattore alle miniere di sale dove si trovano gli scienziati e lo depositiate sulla nuova zona di atterraggio. Tutto qui.

5. Sarà quindi la volta di occuparsi dei Tomahawk, che si trovano vicino all'aereoporto situato in prossimità del fiume. Distruggete anzitutto la parabolica dell'antenna radar situata all'estremità inferiore dell'aeroporto, dall'altro capo del fiume, dopodiché dedicatevi alla distruzione di tutti i carri armati e le batterie che circondano l'aeroporto. Sgomberata la zona, fate scendere Ivan affinché apra la cassa che contiene il laser designator, quindi riprendetelo a bordo, raccogliete il laser e portatelo alle miniere di sale, dove dovrà essere depositato insieme a Ivan. A questo punto vi sarà concesso un determinato periodo di tempo per raccogliere sette scienziati e trasportarli, insieme a Ivan, in un posto sicuro. Dunque stipate il vostro elicottero di scienziati e portateli alla zona di atterraggio situata nella parte occidentale della mappa, dopodiché tornate indietro per raccogliere l'ultimo scienziato e Ivan. In questa situazione non c'è tempo da perdere, perciò assicuratevi di avere le scorte al massimo prima di affrontarla.

6. Il vostro compito successivo consiste nel far scendere Amad affinché guidi le sue guardie in battaglia. Perciò, dal punto in cui vi trovate, dirigetevi a sud per raggiungere una zona di atterraggio circondata da carri armati: Amad dovrà essere depositato proprio qui. Fatto ciò, Amad salirà a bordo del suo cingolato e vi aiuterà a distruggere i carri armati nemici indicati sulla mappa.

7. Una volta che il primo gruppo di carri armati è stato eliminato, dovrete aiutare Amad a sconfiggere le armate nemiche. Prima che possiate riprendere fiato, un gruppo di carri armati si aprirà un varco verso la centrale elettrica: dovrete fermarlo a tutti costi, altrimenti la vostra missione verrà considerata un fallimento.

8. A questo punto dovreste aver già ricevuto il messaggio concernente l'ubicazione del comandante di SCUD che deve essere raccolto. Questi vi svelerà quindi la posizione degli SCUD, vostra prossima destinazione. Giunti sul posto, ripulite i dintorni da qualsiasi nemico, quindi abbattete gli edifici a forma di "L". Alcuni di essi, una volta ridotti in macerie, offriranno alla vostra vista dei lanciamissili. Tre di questi devono essere distrutti. Se ne avete, usate un Sidewinder e un Hellfire su ciascuno di questi.

9. A questo punto dovrete soccorrere Amad e le sue truppe (dopo tutto, vi ha dato una mano). Togliete di mezzo i lanciamissili nemici con un paio di Hydra, quindi raccogliete Amad e tutti i soldati che potete trasportare. Depositateli alla zona di atterraggio situata nella parte occidentale della mappa, dopodiché tornate a prendere gli altri finché non ne avete abbastanza per completare la missione.

10. L'ultima missione di questo livello prevede che distruggiate Vila e il suo esercito. Volate verso sud per raggiungere il punto in cui il suo esercito incede verso le miniere di sale e attaccateli alle spalle. Una

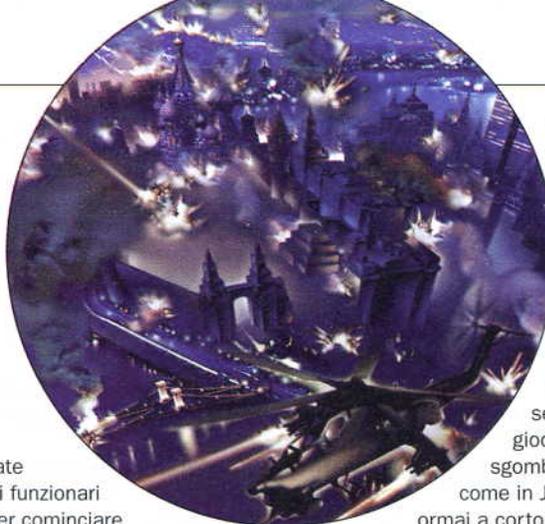
cosa da fare assolutamente è distruggere il carro armato col radar, così disattiverete la zona di allarme. Raggiunto il cimitero noterete che Vila si è fermato dietro l'obelisco col suo carro armato arancione. Per completare la missione tutto ciò che dovete fare è sparare all'obelisco finché la sua parte superiore non si stacca e cade addosso a Vila causandone la morte.

LIVELLO 5: KREMLIN STRIKE

1. L'inizio del livello finale prevede che facciate scendere Andrea affinché aiuti a soccorrere i funzionari del governo dislocati nella Casa di Tolstoy. Per cominciare dirigetevi a nord-est per raggiungere il punto in cui Andrea dovrà procedere con l'evcuazione. Togliete di mezzo i potenti ZSU e i vari carri armati prima di raccogliere Andrea, che nel frattempo sarà uscita a gambe levate dall'edificio, quindi dirigetevi a sud-est per raggiungere il primo gruppo di funzionari tenuti in ostaggio e circondati da un nutrito gruppo di carri armati che dovrà essere tolto di mezzo. Una volta distrutti, fate scendere Andrea affinché liberi gli ostaggi che poi dovrete raccogliere. Durante l'operazione altri carri armati nemici giungeranno sul posto per guastarvi la festa, dunque fate del vostro meglio per distruggerli raccogliendo al contempo i funzionari. Una volta che il vostro Apache registra il tutto esaurito, fate scendere il primo carico alla zona di atterraggio situata nella parte orientale della mappa, quindi tornate a prendere Andrea e gli altri funzionari.

2. Portare a termine la missione successiva è davvero molto difficile. Allontanativi dalla zona che ha visto svolgersi la vostra missione di soccorso, scoprite che Eltsin manca all'appello. Comunque, prima che possiate recuperarlo dovete volare verso il ponte indicato sulla mappa e impedire alle autobombe di farlo saltare in aria in quanto costituisce una via di fuga dalla città. Per risparmiare tempo, usate i vostri *Hellfire* su ognuna di esse.

3. La terza missione prevede che proteggiate Eltsin, destinato a essere centrato da un missile SCUD a meno che non riusciate ad impedirlo. Fate rotta verso il Cremlino a tutta birra e distruggete i veicoli che trasportano i missili SCUD (preferibilmente con i *Sidewinder*). Ogni SCUD distrutto vi frutterà la bellezza di 400 *armour points*, il che rappresenta da solo un buon incentivo. Tuttavia, non appena tutti gli SCUD saranno stati eliminati, scoprirete che un gruppo di lanciamissili si appresta a distruggere il Cremlino. Distruggeteli raccogliendo le munizioni custodite all'interno del Cremlino se non ne avete abbastanza e sparate un paio di Hellfire a ciascuno di essi.

4. Un gruppo composto da tre elicotteri provenienti dall'angolo nord-orientale della mappa sta facendo un ultimo disperato tentativo per annientare il caro Boris. Cominciate distruggendo anzitutto il grosso chopper HIP, dato che contiene delle truppe che passeranno all'attacco qualora il loro mezzo riuscisse ad atterrare, quindi sbarazzatevi degli altri due elicotteri prima di far scendere Andrea nella zona di atterraggio situata in prossimità del Cremlino. La nostra collega porterà fuori Eltsin, ma la sua vettura verrà distrutta prima che questi possa salirci, quindi puntate verso l'auto segreta, che si trova vicino alle scorte di munizioni. Mentre partono, distruggete tutto ciò che ostacola la loro marcia, come carri armati e soldati, dopodiché usate il cannone pesante per aprire un varco nella parete.

5. Questa particolare missione potrà sembrare familiare ai fruitori dei precedenti giochi di questa serie, in quanto si deve sgombrare la strada per la limousine del presidente, come in Jungle e Urban Strike. Evidentemente la EA era ormai a corto di idee. Distruggete i vari blocchi stradali finché Boris non si infila nel fast food, quindi sparate alle due vetture situate davanti alla sua auto per permettere a Boris di proseguire.

6. Tuttavia, prima che possa proseguire, altri carri armati giungeranno sul posto. Distruggeteli il più presto possibile, quindi accompagnate il presidente all'aeroporto e al velivolo che l'attende. Giunti in prossimità del 747, distruggete i carri armati e le truppe che incombono dagli aerei, quindi fate in modo che Boris salga a bordo del suo velivolo sano e salvo e allontanatevi dalla zona per raccogliere Andrea.

7. La penultima missione prevede che catturiate l'ex capo del KGB presso l'ex quartier generale del KGB, situato nella parte occidentale della mappa. L'edificio in questione è circondato da truppe che possono essere facilmente liquidate con la mitragliatrice, e da altri ordigni terra-aria che possono essere distrutti senza eccessiva difficoltà. Da qui colpite il centro dell'edificio finché un tizio non esce fuori a gambe levate e sale a bordo di un motoscafo. Colpite l'imbarcazione con tutto quello che avete facendo attenzione che l'uomo non scompaia dallo schermo. Quando il motoscafo esplode, tirate a bordo il suo occupante, così scoprirete l'ubicazione del fantomatico ex agente del KGB.

8. Eccoci finalmente giunti all'ultima missione. Volate verso l'edificio indicato sulla mappa. Giunti sul posto, un mucchio di carri armati vi darà il benvenuto. Prima di distruggerli, cercate di disattivare la zona di allarme situata in mezzo ad essi, così avrete vita più facile. Assicuratevi di togliere di mezzo ogni singolo carro armato fino all'ultimo (sarà dura, ma dovrete farlo), quindi colpite l'edificio finché l'ex agente del KGB non ne esce fuori. Catturarlo non sarà facile perché l'amico dimostrerà di essere molto bravo a compiere manovre elusive. Una volta acciuffato, comunque, si rifiuterà di collaborare, perciò portatelo alla fossa dell'orso e gettatecelo dentro. Cambiato ben presto idea, deciderà di collaborare e vi svelerà l'ubicazione dell'uomo misterioso (Shadowman). Da qui fate rotta per la tomba di Lenin distruggendo tutti gli armamenti dislocati nelle vicinanze, quindi fate saltare l'edificio e prendete a bordo la bara. Fatto ciò, fate salire a bordo il pilota dell'aereo e quindi sferrate un attacco al velivolo, così annienterete l'uomo misterioso.

MEGA questionario '97

Caro lettore,
MEGA Console vuole conoscerti meglio, interpretare le tue esigenze per offrirti un prodotto editoriale sempre più perfezionato. Ci piacerebbe che **MEGA Console** diventasse la rivista che avresti sempre voluto leggere, ma per questo ci serve il tuo aiuto. Ti saremmo davvero grati se spendessi qualche minuto del tuo tempo per rispondere alle nostre domande. Quando hai finito, spedisci il questionario in busta chiusa al seguente indirizzo:

MEGA Console
Questionario
Gruppo Futura
via XXV Aprile, 39
20091 Bresso (MI)

Ti ringraziamo anticipatamente per la cordiale collaborazione.

LA REDAZIONE

I TUOI DATI

Nome: ______

Cognome: ______

Indirizzo: ______

Città: ______

CAP: ______

Titolo di studio: ______

A) GUSTI VIDEOLUDICI

1. Quale MEGA Console possiedi o intendi acquistare nei prossimi sei mesi?
- ☐ Sega Saturn ufficiale (PAL)
- ☐ Sega Saturn importato (NTSC)
- ☐ Sony PlayStation
- ☐ Nintendo 64
- ☐ M2
- ☐ Altro ______

2. Da quanto tempo possiedi la tua MEGA Console?
- ☐ Meno di tre mesi
- ☐ 3-5 mesi
- ☐ 6-8 mesi
- ☐ 1-2 anni
- ☐ Più di due anni

3. Quanti videogiochi possiedi attualmente?
- ☐ meno di 3
- ☐ 4-7
- ☐ 8-13
- ☐ più di 13

4. Quanti videogiochi acquisti al mese?
- ☐ meno di 2
- ☐ più di 2

5. Dove compri di solito i videogiochi?
- ☐ rivenditore specializzato
- ☐ grande magazzino
- ☐ per corrispondenza

6. Che tipo di software acquisti?
- ☐ PAL
- ☐ NTSC
- ☐ PAL/NTSC

7. Quante ore giochi mediamente alla settimana?
- ☐ Meno di un'ora
- ☐ 1-3 ore
- ☐ 4-7 ore
- ☐ 8-11 ore
- ☐ 12-16 ore
- ☐ 17 - 23 ore
- ☐ più di 23 ore

8. Per quanto tempo giochi, in media?
- ☐ Meno di mezz'ora
- ☐ 30 minuti/1 ora
- ☐ 1-2 ore
- ☐ 3-4 ore
- ☐ Più di quattro ore

9. Qual è il genere videoludico che preferisci?
- ☐ Puzzle games
- ☐ Platform games
- ☐ Giochi sportivi
- ☐ Giochi di corsa
- ☐ Picchiaduro
- ☐ Sparatutto
- ☐ Avventure
- ☐ Giochi di ruolo
- ☐ Giochi di strategia
- ☐ Altro ______

B) LA RIVISTA

10. Dove hai sentito parlare per la prima volta di MEGA Console?
- ☐ L'ho vista in edicola
- ☐ L'ho vista in un negozio
- ☐ Me ne ha parlato un amico
- ☐ Pubblicità
- ☐ Altro ______

11. Da quanto tempo leggi MEGA Console?
- ☐ E' la prima volta
- ☐ 2-3 mesi
- ☐ 3-5 mesi
- ☐ 6-8 mesi
- ☐ 9-11 mesi
- ☐ Più di un anno

12. Cosa ti ha spinto ad acquistare MEGA Console? (puoi dare più di una risposta)
- ☐ Mi ha colpito la copertina
- ☐ Si occupa della mia **MEGA Console**
- ☐ Consiglio di un amico
- ☐ Il prezzo
- ☐ Altro ______

13. Quanti numeri di MEGA Console acquisti all'anno?
- ☐ 1-3
- ☐ 4-6
- ☐ 7-10
- ☐ Tutti

14. Cosa pensi delle rubriche di MEGA Console?

1 = mi piace
2 = mi piace molto
3 = non mi interessa
4 = non mi piace

Mega Mail ______
Mega Expert ______
Mega News ______
Nintendo News ______
Mega Market ______
Anteprime ______
Recensioni ______
Speciali/Interviste ______
Trucchi ______

15. In termini di contenuto editoriale, ti piacerebbe leggere più, meno o la stessa quantità delle seguenti rubriche:

News ______
Anteprime ______
Speciali/Interviste ______
Recensioni Estese ______
Recensioni Brevi ______
Trucchi e soluzioni ______
Mega Market ______

16. Quale tipo di *gadget* vorreste vedere allegato a MEGA Console?
- ☐ Nessuno
- ☐ Poster
- ☐ CD demo
- ☐ Spille
- ☐ Figurine
- ☐ Altro ______

17. Quante persone leggono abitualmente la tua copia di MEGA Console oltre a te?
- ☐ Nessuno
- ☐ 2-3
- ☐ 4-5
- ☐ Più di 6

18. Quanto tempo impieghi a leggere MEGA Console?
- ☐ Meno di mezz'ora
- ☐ 30-60 minuti
- ☐ 1-2 ore
- ☐ più di due ore

19. Cosa fai della rivista quando hai finito di leggerla?
- ☐ La conservi
- ☐ La regali
- ☐ La butti

20. Quali altre riviste di videogiochi leggi abitualmente?
- ☐ **Super Console 100% PlayStation**
- ☐ Consolemania
- ☐ Game Power
- ☐ Ufficiale PlayStation Magazine
- ☐ PlayStation Power
- ☐ Altro: ______

C) I TUOI INTERESSI

21. Possiedi un personal computer?
- ☐ No
- ☐ Sì, PC
- ☐ Sì, Macintosh
- ☐ Sì, Amiga
- ☐ Sì, altro

22. Hai accesso a Internet?
- ☐ Si
- ☐ No

23. In media, quanto spesso vai al cinema (C) o noleggi una videocassetta (V)?

C V
- ☐ ☐ Più di una volta la settimana
- ☐ ☐ Una volta la settimana
- ☐ ☐ Due volte al mese
- ☐ ☐ Una volta ogni due, tre mesi
- ☐ ☐ Mai

24. Quanti CD (C) o videocassette (V) hai acquistato negli ultimi dodici mesi?

C V
- ☐ ☐ Nessuno
- ☐ ☐ 1-4
- ☐ ☐ 5-8
- ☐ ☐ 9-15
- ☐ ☐ 16-24
- ☐ ☐ più di 24

25. Che tipo di musica preferisci?
- ☐ Italiana
- ☐ Straniera
- ☐ Dance/Techno
- ☐ Acid Jazz
- ☐ Soul
- ☐ Jungle
- ☐ Hard Rock
- ☐ Reggae
- ☐ Heavy Metal
- ☐ Classica
- ☐ Altro ______

26. Quali altre pubblicazioni leggi abitualmente?
- ☐ Max
- ☐ Rumore
- ☐ Fitness
- ☐ Essere New Age
- ☐ Dylan Dog
- ☐ Manga
- ☐ Quattroruote
- ☐ Satellite
- ☐ Altro ______

27. Sei:
- ☐ Ragazzo
- ☐ Ragazza

28. Quanti anni hai?

______

☐ **Hai ulteriori commenti da fare su MEGA CONSOLE?**

______
______
______
______
______
______

MEGA market

CERCO disperatamente **Sonic 3 europeo** per Megadrive completo di manuale di istruzioni. Sono disposto a pagare fino a Lit. 65.000. Cerco, inoltre, il numero o i numeri di **Mega Console** in cui è presente la recensione di Sonic 3. Massima serietà.
- DAVIDE BERGAMASCHI, Via Kennedy 1, 29027 Podenzano (PC), Tel. 0523/559449 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO per Saturn: **Gale Race, Quantum Fate, Virtua Fighter 2, Virtua Cop, Mortal Kombat II, Mortal Kombat III, Virtual On, FIFA '96, Myst, Shell Shock, Shining Wisdom, Destruction Derby.** Inoltre cerco una **PlayStation** e un **Nintendo 64** con o senza giochi e vendo giochi per Super NES e Megadrive: **Ken 6, Dragonball Z3, Zelda, Doom, Super Mario RPG, Urban Strike, Micro Machines II** e altri.
- ALEXANDER, Tel. 0347/2516784

CERCO disperatamente **Super Parodius** per Super Nintendo versione PAL. Help me!!!
- MARCO, Tel. 0434/758909

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Nintendo 64 e PC. Vendo inoltre **Adidas Power Soccer** per PSX a Lit. 40.000 e **Rushing Beat** per SNES a Lit. 40.000. Vendo anche riviste **Game Power** (10, 13, 20, 21, 24, 26, da 29 a 32, 34, 36, da 39 a 44, 46, da 48 a 55, 59), **Mega Console** (13, da 30 a 35), **Super Console** (2, da 6 a 12, da 14 a 28, 33), **CVG** (14, 16, 30, 31, 38, 39, 41, 44), **Zeta** (11, 12), **TGM** (91, 92, 93), **Console Mania** (6, 14, 15, 18, da 25 a 35), **PC Play Magazine** (9, 10, 11, 21), PC Game Parade (29, 31, 32, 34). Vendo singolarmente o in blocco a prezzo speciale oppure sono disposto ad accettare scambi con giochi o console. Massima serietà. Annuncio valido in tutta Italia.
- DANIELE STANGHERLIN, Via Sile 36/A, 31030 Casacorba (TV), Tel. 0423/451314 (ore serali)

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sega Saturn e PlayStation. Inoltre cerco **Super Mario RPG e Chrono Trigger** per SNES a prezzo ragionevole. Astenersi pirati.
- DIEGO DAINESE, S. Marco 4705, 30124 Venezia, Tel. 041/5287528 (chiedere di Marco o Diego)

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation. Attualmente **ho a disposizione: Contra, Rage Racer, Reloaded, Batman The Arcade, Soul Edge, Toshinden 3.** Cerco **Syndicate Wars e Winning Eleven '97.**
- MICHELE BALBONI, Via Alberazza 33, 44045 Renazzo (FE), Tel. 051/909276 (ore pomeridiane e serali)

VENDO Super Nintendo con 13 giochi + 3 joypad + cavo Scart + adattatore giochi USA/JAP. Vendo inoltre gioco **Donkey Kong Land** per Game Boy e console **Game Gear** con TV Tuner e 5 giochi.
- GIULIO MARCHETTI, Via degli Olmi 16/C, 20062 Cassano d'Adda (MI), Tel. 0363/368980 (dalle 18.00 alle 20.00)

VENDO Sega Megadrive giapponese con cavo Scart + Jewel Master a Lit. 145.000; con 14 giochi a Lit. 450.000 (spese a mio carico). Oppure i giochi ai seguenti prezzi: a Lit. 30.000, **F1 Circus, Gaiares, Rolling Thunder 2** (solo JAP) e **Aero Blaster,** tutti senza libretto di istruzioni; a Lit. 35.000, **Burning Force, SD Valis, Magical Hat Buttobi Turbo! Daibooken;** a Lit. 45.000, **Ex-Ranza, Thunder Force IV** (solo JAP), **Dynamite Headdy, Rocket Knight Adventures** (solo JAP); a Lit. 50.000, **Dragonball Z Buyuuretsuden** (solo JAP), **Soleil** (solo EURO), **Sonic 3D.** Tutti i giochi sono originali giapponesi, eccetto Soleil e Sonic 3D. Spese a carico del ricevente. Massima serietà.
- MICHELE ZANETTI, Via A. Albrizzi 6, 35042 Este (PD), Tel. 0429/51072 (ore pasti)

VENDO Super NES + 8 giochi + 2 joypad a Lit. 350.000 trattabili.
- ALESSANDRO, Tel. 0564/452285 (ore pasti)

VENDO Sega Master System II Plus con pistola, completo di cavi e di 2 control pad + 13 giochi tra cui uno in memoria. Il tutto a Lit. 350.000 trattabili. Annuncio valido solo per la zona di Torino.
- DANY, Tel. 011/6670742 (dalle 19.30 alle 20.30, escluso il sabato e la domenica)

VENDO giochi per PC Engine (su card o/e CD) di ogni tipo tra cui: **Lamù, Gun Head, Dragonball, Super Rayden, R*Type** eccetera. Disponibili moltissimi titoli. Inoltre **Super Famicom** nuovo (JAP) a Lit. 180.000 e giochi giapponesi tra cui **Ultraman, G-Gundam, Ghouls 'n' Ghosts, Kikikaikai, Zelda** eccetera. Inoltre **Game Gear** + 3 giochi a Lit. 135.000. Annuncio sempre valido.
- CRISTIAN BORGHI, Tel. 0331/589120

VENDO Game Boy trasparente (8 mesi di vita) con il gioco **Killer Instinct** a Lit. 80.000.
- ROBERTO, Tel. 02/6152248 (ora cena)

VENDO CD per Sega Saturn: **Virtua Fighter Remix, Virtua Fighter 2, Mystaria, Gale Race, Street Fighter 2, Mortal Kombat II, Thunder Hawk 2, Fatal Fury 3, Golden Axe: The Duel** e altri. Mi interessano **Daytona Remix, Sega Rally, Exhumed, Sonic Wing SP., Bubble Pack, Virtual On** e altri. Inoltre cerco una **PSX** e **giochi per Nintendo 64.**
- ALEXANDER, Tel. 0187/494145

VENDO per Megadrive: **FIFA Soccer '95** (Lit. 49.000), **Eternal Champions** (Lit. 49.000), **Micro Machines '96** (Lit. 49.000), **Last Battle** (Lit. 19.000); in blocco a Lit. 139.000. Per Master System: **Super Kick Off, Sonic, Put & Putter, Golden Axe** a Lit. 15.000 l'uno; in blocco a Lit. 39.000. Per Game Boy: **Donkey Kong Land** (Lit. 29.000), **Super Mario Land 2** (Lit. 29.000), **Dragon's Lair** (Lit. 19.000), **Gauntlet 2** (Lit. 19.000); in blocco a Lit. 69.000. Oppure scambio con **X-Men, Virtual On, Tomb Raider, Virtua Cop 2.**
- ANDREA MALAGOLA, Via C.A. dalla Chiesa 19, 20093 Cologno Monzese (MI), Tel. 02/2534679

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Megadrive, Super Nintendo, PlayStation, Saturn e altri formati. Annuncio valido per le province di Milano e di Verona. Sono un appassionato di videogiochi e non un venditore. In particolare cerco giochi di ruolo. Contattatemi!
- ROBERTO COMUNIELLO, C.so Milano 187, 37138 Verona, Tel. 045/575651 (ore serali)

VENDO per Super Nintendo i seguenti giochi: **Battlemaniacs** (USA) a Lit. 40.000; **StarFox** (JAP) a Lit. 40.000; **Sim City** (PAL) a Lit. 35.000; **Street Fighter 2** (JAP) a Lit. 35.000; **Street Fighter 2 Turbo** (USA) a Lit. 40.000; **F-Zero** (PAL) a Lit. 35.000.
- VINCENZO, Tel. 095/658641 (ore pasti)

VENDO console **Super Nintendo versione PAL con due joypad** (di cui uno a sei tasti Turbo) a Lit. 120.000. Vendo inoltre: **Super Mario All-Stars, Topolino Mania, Sim City, Super Street Fighter II** (USA) a Lit. 40.000; **Super Soccer** a Lit. 30.000; **Doom, Street Racer, International Superstars Soccer** a Lit. 55.000; **FIFA '96 e Mortal Kombat 3** a Lit. 65.000; **NBA Live '97, Street Fighter Alpha 2, International Superstars Soccer 2** a Lit. 75.000. Tutto in blocco a Lit. 840.000. Vendo anche **giochi per Master System e Game Boy.**
- EMANUEL, Tel. 011/4051244

VENDO/SCAMBIO cartucce per Super Nintendo. Vendo anche **OAV** dal titolo **La Leggenda di Lemnear** a Lit. 30.000, oppure scambio con altro cartone animato giapponese. Annuncio valido solo per Firenze.
- KATIA NORDINI, Via I° Settembre 80, 50019 Sesto F.no (FI), Tel. 443481 (dal lunedì al venerdì dalle 13.30 alle 15.30 e dalle 17.15 alle 19.15)

VENDO Sega Megadrive + 32X + 2 joypad a 6 tasti con prolunghe + cavo Scart. Vendo inoltre **23 cartucce per Megadrive** e 4 cartucce per 32X **(Virtua Fighter, Virtua Racing Deluxe, Star Wars Arcade e Motocross Championship).** Tutto in perfette condizioni a Lit. 1.500.000 trattabili. Si valutano anche offerte parziali. Astenersi perditempo.
- ALVISE SALICE, Tel. 0422/403643, Fax 0422/402626

VENDO Sega Saturn giapponese (bianco) di solo 3 mesi + cavo Scart + cartuccia universale + 2 joypad (tra cui quello analogico per NiGHTS) + **Virtua Fighter 2 + Panzer Dragoon 2 + Virtual On + World Wide Soccer '97 + trasformatore** a Lit. 850.000. Vendo per PSX il gioco **Soul Edge** (causa doppio regalo) ancora incartato a Lit. 100.000. Annuncio valido per zone di Firenze, Bologna, Milano, Varese.
- TOMMASO, Tel. 055/599809

COMPRO cartucce per Nintendo 64 (giapponese) a prezzi bassi. Cerco in particolare: **Doom 64, Rev Limit, Doraemon 64, Blast Corps, Human Grand Prix.** Sono disposto anche a scambiarle con **giochi per PlayStation.** Offro inoltre Lit. 180.000 per **Sega Saturn** senza giochi (qualsiasi versione).
- ROBERTO, Tel. 085/959664—95303

VENDO adattatore universale per Sega Saturn nuovo, ancora imballato, causa doppio acquisto, a Lit. 40.000 trattabili. Annuncio valido solo per la zona di Torino.
- LORENZO, Tel. 011/3098776 (dopo le 19.00)

gli specialisti

FINALMENTE IL GIOCO DI CORSE PER ECCELLENZA !!!

GRAFICA 3D IN ALTA RISOLUZIONE
FLUDITA' DI GIOCO SENZA PRECEDENTI
TOTALE ASSENZA DI CLIPPING
POSSIBILITA' DI SELEZIONARE TUTTI I PARAMETRI (CONDIZIONI ATMOSFERICHE, LIVELLO DI DETTAGLI E DI DIFFICOLTA, TIPO DI AUTOVETTURA ECC.)

CONSEGNA IN ANTEPRIMA
PREZZO SUPER SCONTATO
IL NOSTRO CATALOGO AGGIORNATO

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)
SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY